

PC ACTION

DVD
8 GByte

3 VOLL
VERSIONEN

16
Freeride
82%
FUN-SPORTSPIEL
PC ACTION

Supreme nowboarding
Freeride
720°
ATV

Bestseller
SERIES
PHARAO
76%
AUFBAU-STRATEGIE
PC ACTION

Der erste Kaiser
Die Geschichte des Kaisers Qin Shi Huang
76%
AUFBAU-STRATEGIE
PC ACTION

17 TOP-DEMOS
FLATOUT, WORMS FORTS, KINDER DES
NIL, RTL SKI ALPIN, SKI RACING 05 U. V. M.

PCA-TV: 24 VIDEOS

31 SEITEN
TIPPS & TRICKS
KOMPLETT GELÖST: HALF-LIFE 2,
SCHLACHT UM MITTELERDE U. V. M.



UNZENSURIERT:
AB-16-DVD!

2/2005
JANUAR
€ 4,99

NEUES DER MACHER VON UNREAL TOURNAMENT

PARIAH

AUF GEHT'S ZUM FRAUENKNAST, JETZT WIRD GEKNALLT!

TEST: DER ONLINE-HAMMER

WORLD OF WARCRAFT

DAS GLÜCK DES SÜCHTIGEN! BLIZZARD LIEFERT
DIR DEN STOFF, AUS DEM DIE HELDEN SIND.

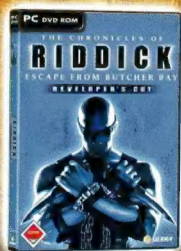


Riddick kennt keine Gnade



Sie sind Riddick, der am meisten gefürchtete Verbrecher im Universum. Eingesperrt im Hochsicherheits-trakt des härtesten Gefängnisses der Galaxie, Butcher Bay, sind Sie fest entschlossen, Ihre Freiheit wieder zu erlangen. Angesiedelt vor den Ereignissen des Universal Picture Films **Riddick - Chroniken eines Kriegers** erleben Sie einen adrenalingeladenen Action-Shooter der Extraklasse.

www.riddickgame.com



"Wer Half-Life 2 durchhat, findet mit **Chronicles of Riddick** die perfekte Unterhaltung..."

87% PC Action 01/05

THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay™ Interaktiver Spiel © 2004 Vivendi Universal Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "The Chronicles of Riddick"™ & Universal Studios. Lizenziert von Universal Studios Licensing LLP. Alle Rechte vorbehalten. Vivendi Universal Games und das Vivendi Universal Games Logo sind Marken von Vivendi Universal Games, Inc. © 2004 Sierra und das Sierra Logo sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Sierra Entertainment, Inc. oder vollständig im Besitz von Vivendi Universal Games, Inc. Individuelle Technologie: Die Starburst Engine Technologie © 2002-2004 Starburst AG. Alle Rechte vorbehalten. Das Starburst-Logo ist eine Marke von Starburst AG. Alle weiteren herein enthaltenen Marken und Logos sind der jeweiligen Marke.

Die Redaktion

CHRISTIAN BIGGE

SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE

... hat bald Geburtstag und gibt der Redaktion ein paar Tage frei. Zwei Gründe, allein ein Fass aufzumachen.

**JOACHIM HESSE**

ACTIONSPIELE UND ADVENTURES

... genöß nach Jahren wieder ein Rammstein-Konzert und grüßt die arme Wurst, die seinen Unterarm an den Kiefer bekommen hat.

**AHMET ISCITÜRK**

ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE

... behandelt Frauen dank *Vampire: Bloodlines* jetzt auch virtuell mies und will Silvester ein Huhn opfern.

**ANDREAS BERTITS**

STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... träumt nur noch von vollgeschissenen Windeln, wenn er überhaupt fünf Minuten schlafen kann.

**MARC BREHME**

ADVENTURES, STRATEGIE UND WISSENS

... denkt trotz viel Arbeit oft an seine kranke Mutter und freut sich auf gemeinsame Weihnachtsspaziergänge in der Heimat.

**RALPH WOLLNER**

ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... hat nach dem *Pirates!*-Test versucht, einen Linienbus zu kapern, und ging prompt zu Fuß nach Hause.

**LUKASZ CISZEWSKI**

ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... genießt wohlverdienten Urlaub und freut sich auf die Geschenke seiner Weihnachtsfrau.

**HEINRICH LENHARDT**

ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE

... begrüßt das Ende der Weihnachtszeit und war wenige *Jingle Belts*-Berieselungen vom Kettensägen-Amoklauf entfernt.



Mein Schatz!

Ein neues Jahr beginnt und wir sind klar zum Gefecht! Wir freuen uns, Sie auch weiterhin auf unserem Kahn des Irrsinns begrüßen zu dürfen. Volle Fahrt voraus!



Bigge: Ahoi, Sie Landratten! Lassen Sie alles stehen und liegen – wir haben eine Mission.

Wollner: Die Missionarsstellung würde mich da ehrlich gesagt mehr interessieren ...

Ciszewski: Klappe, Sie netterer Sack! Lassen Sie Ihren mickrigen Enterhaken stecken und schwingen Sie Ihren Hintern in die Chefredaktion.

Bigge: Ruhe, Banausen! Wenn alle nach meiner Pfeife tanzen, sind wir bald steinreich. Habe nämlich 'ne Schatzkarte gefunden.

Brehme: Wenn hier einer eine Pfeife ist, dann wohl der Herr Bertits ...

Bertits: Ja, und dass sie funktioniert, habe ich wohl deutlich bewiesen!

Hesse: Lassen Sie die Karte doch mal sehen. Hmm, stimmt, hier ist doch tatsäch-

lich ein Ort mit einem Kreuz vermerkt ...

Isčitürk: Hehehe. Wie beim christlichen Verkehr. Da sehe ich auch immer das Kreuz von jungen Frauen vor mir.

Wollner: Das sieht Ihnen ähnlich, Sie veränderter Athlet. Jetzt aber alle Mann an Bord – die Fahrt geht los!

Hesse: Moment mal, Sie Deppen. Das hier ist ein rotes Kreuz auf weißem Grund. Wenn wir dahin paddeln, kommen wir beim Früher Stadtkrankenhaus raus. Toll, Meister Bigge, 'ne Stadt- mit 'ner Schatzkarte verwechselt?

Bigge: Mist! Habe ich für 5.600 Euro bei Ebay erstelgert. Aber egal. Dann kurz' ich Ihnen eben die Heuer. Ich versuche mein Glück wieder virtuell und will wenigstens bei *Pirates!* auf einen grünen Zweig kommen. So, und jetzt schreiben Sie oder es droht die Kiehlholung.

EMERGENCY 3

Das PC-Spiel, das Leben rettet!

Echte 3D-Darstellung
Beeindruckende Physikeffekte
20 spannende Missionen
Realistische Szenarien

EMERGENCY 3

Empfohlen von: **FEUER WEHR** MAGAZIN

WWW.EMERGENCY3.DE

PC CD

T2

© 2004 Proton Software GmbH. Das Silicon T2 Entertainment Logo und das Emergency 3 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Proton Software GmbH. T2, T2 und das T2-Logo sind eingetragte Warenzeichen von T2 Interactive Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen und Logos sind eingetragte Zeichen der Rechte ihrer Besitzer.

VOLLVERSION:



SUPREME SNOWBOARDING

HIER WERDEN SIE ZUR PISTENSAU!

- DREI SPIEL-MODI: ABFAHRTSRENKEN, HALF-PIPE, BIG AIR
- 10 BRETTER, 9 VERSCHIEDENE HÄNGE
- 6 BOARDER MIT INDIVIDUELLEN EIGENSCHAFTEN
- 25 KUNSTSTÜCKE MÖGLICH
- KARRIERE- UND MEHRSPIELER-MODUS
- PCA-WERTUNG: 82 %



© 2004 Atari Inc., Atari Deutschland GmbH

©1999-2004 ATARI, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. ATARI, INFOGRADES, DIE ATARI-U, INFOGRADES-LOGOS, SUPREME SNOWBOARDING SIND MARKEN UND/ODER EINGETRAGENE MARKEN DER ATARI, INC. UND/ODER HOUSEMARQUE. ALLE WEITEREN WARENZEICHEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. WINDOWS UND DIRECTX SIND IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINE EINGETRAGENE MARKE DER MICROSOFT CORPORATION. PENTIUM IST EINE EINGETRAGENE MARKE DER INTEL CORP. © KENNZEICHNET IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINGETRAGENE MARKEN.

VOLLVERSION:

DER ERSTE KAISER

ERRICHTEN SIE IHRE PERSÖNLICHE DYNASTIE IM REICH DER MITTE!

- PACKENDES AUFBAU-STRATEGIESPIEL
- 40 EINZELMISSIONEN, 7 KAMPAGNEN
- KOMPLEXE STÄDTEPLANUNG
- MIT UMFANGREICHEN HANDELS- UND KAMPOPTIONEN
- PCA-WERTUNG: 76 %



ACHTUNG! Für Netzwerk-Duelle nutzen Sie bitte einen der folgenden Codes:

XYP3-CAB4-WYB8-DAB7-3777
XYP8-JAB6-ZYB6-DAB3-4807
XYC2-DAB6-NYB8-FAB7-9538
XYP6-LAB6-DUB6-DAN7-3848
XYP7-CAB6-CEB6-FAN2-8758
XYP5-GAB6-SAB6-DAB6-8858
XYP6-FAB2-CEB2-FAN2-7798
XYP6-FAB6-FUB4-DAN3-6729

© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

©2002-2004 SIERRA ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. DER ERSTE KAISER: AUFSTIEG DES REICHS DER MITTE, DAS SIERRA-LOGO, DAS AUFBAU-STRATEGIE VON IMPRESSIONS-LOGO UND DAS IMPRESSIONS-GAMES-LOGO SIND MARKEN VON SIERRA ENTERTAINMENT, INC. DAS BREAKAWAY-GAMES-LOGO IST EINE MARKE VON BREAKAWAY GAMES, LTD. ALLE WEITEREN MARKEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. WINDOWS UND DIRECTX SIND IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINE EINGETRAGENE MARKE DER MICROSOFT CORPORATION. PENTIUM IST EINE EINGETRAGENE MARKE DER INTEL CORP. © KENNZEICHNET IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINGETRAGENE MARKEN.

VOLLVERSION:

PHARAO

ALS PHARAO BAUEN SIE SICH IM GLEICHNAMIGEN SPIEL IHR EIGENES DENKMAL.

- KLASSISCHES AUFBAU-STRATEGIESPIEL
- 30 MISSIONEN, 3 KAMPAGNEN, GUTES TUTORIAL
- BAU HISTORISCHER MONUMENTE
- KAMPF, HANDEL, BEVÖLKERUNGSVERWALTUNG
- PCA-WERTUNG: 82 %



© 2004 Vivendi Universal Games Inc.

©1999-2004 SIERRA ENTERTAINMENT, INC. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. SIERRA, DAS SIERRA-LOGO, DAS IMPRESSIONS-GAMES-LOGO, PHARAO, KÖNIGIN DES NILS, KLEOPATRA SOWIE DAS AUFBAU-STRATEGIE-LOGO SIND MARKEN VON SIERRA ENTERTAINMENT, INC. DAS BREAKAWAY-GAMES-LOGO IST EINE MARKE VON BREAKAWAY GAMES LTD. ALLE WEITEREN MARKEN SIND EIGENTUM DER JEWEILIGEN INHABER. DIE VERWENDUNG DES TITELS „PHARAO“ ERFOLGT MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG DER FA, PHARAO BREITSPIELE, MÜNCHEN. WINDOWS UND DIRECTX SIND IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINE EINGETRAGENE MARKE DER MICROSOFT CORPORATION. PENTIUM IST EINE EINGETRAGENE MARKE DER INTEL CORP. © KENNZEICHNET IN DEN USA UND/ODER ANDEREN LÄNDERN EINGETRAGENE MARKEN.

VIDEOS:

VORSCHAU:

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

TRAILER:

Pariah

REPORTAGE:

Everquest 2

JETZT IM HANDEL:

Half-Life 2



DEMOS:

FLATOUT

Beweisen Sie auf drei Strecken, dass Sie die Konkurrenz abhängen können.

KINDER DES NILS

In zwei Einstiegsszenarien zeigen Sie, ob Sie das Zeug zum Pharao haben.

JETS 'N GUNS

In einem actionreichen Level ballern Sie, was die Rohre hergeben. Spätig!

WORMS FORTS

In zwei Levels lassen Sie Würmer fliegen. Sogar im Mehrspieler-Modus.



DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!

SCHLIEßE DICH ABERTAUSENDEN ANDEREN AN UND
BEREITE DICH AUF DIE EROBERUNG EINER NEUEN WELT VOR.

EVERQUEST III

WO ABENTEUER WIRKLICHKEIT WERDEN



JETZT ERHÄLTLICH!



BESUCHE EVERQUEST2.COM FÜR MEHR DETAILS.



UBISOFT

EVERQUEST III is a registered trademark of Sony Online Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries. Published by Ubisoft under license from Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the U.S. and/or other countries. © 2004 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other names are the property of their respective owners.

TEST DES MONATS

ab Seite
70

World of Warcraft

Keine Überraschung, Souverän setzt sich Blizzards Online-Epos an die Genre-Spitze. Aber was macht die Faszination dieses Abenteuerspielplatzes aus? Wann sollte man einsteigen? Wie viel Zeit braucht man eigentlich dafür? Und für wen ist die Internet-Welt gar nicht geeignet? Fragen über Fragen. Ab Seite 70 gibt's die Antworten.

THEMA DES MONATS

ab Seite
48

Pariah

Wenn ein Arzt und ein scharfes Mädel es mal richtig krachen lassen, muss das zum Glück nicht unbedingt in der Schwarzwaldklinik passieren. Nö, in der Zukunft ballert man auch noch kräftig rum und das sehr storylastige Spiel dazu liefern Digital Extreme, die Macher von Unreal Tournament. Wenn das mal nicht knallt ...

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: **2/2005**
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbrieft@paction.de

RUBRIKEN

Auftakt	3
CD/DVD-Inhalt	4/8
CD/DVD-Umtauschcoupon	184
Darauf wartest du	47
Das Allerletzte	186
Die zock ich am liebsten	32
Gewinnspiele-Übersicht	20
Hersteller-Hotlines	184
Impressum	185
Insertentenverzeichnis	184
Leserbrieft	30
Redaktionsspiegel	69
Sperrmüllabfuhr	34
Spielereferenzen	69
Stimmzettel	185
Testphilosophie	69
www.paction.de	182

AKTUELL

Act of War	12
Battlemages: Sign of Darkness	18
Codename Panzers: Phase 2	15
Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	13
Conspiracy	47
Die Sims 2 Add-on	13
Duke Nukem Forever	15
Earth 2160	13
Jagged Alliance: Wild Fire	18
Mafia 2	15
Officers	13
Playboy: The Mansion	46
Project Snowblind	13
Psi-Ops	16
Runaway 2	18
Star Wolves	18
Stronghold 2	16
The Roots	47
Top 10 Deutschland	13
Tortuga	14
Trackmania: Sunrise	18

SEITENSPRUNG

Asphalt: Urban GT	122
Fight Club	123
Metal Slug 3	123
Mortal Combat: Deception	122
Paper Mario: Die Legende vom Aeonator	123
Steel Dragon EX	123
The Getaway: Black Monday	123
Zelda: The Minish Cap	123

BLICKPUNKT

Jahresrückblick 2004	36
Was für ein Spielejahr! Schon lange nicht mehr freuten wir uns über so viele PC-Hits. Doch es geschah noch mehr. PCA kramt für Sie die Schmonzetten der vergangenen zwölf Monaten hervor.	
Steam	42
Rettingsanker der Spieleindustrie oder einfach nur ein Argernis? Nach dem Start von Half-Life 2 wird's Zeit für ein Zwischenfazit für Valves Veröffentlichungs-Tool.	

VORSCHAU

THEMA DES MONATS:	
Pariah	48
Es gibt vielversprechende Shooter nach Half-Life 2! Zum Glück konnten wir uns in diesem Monat davon selbst überzeugen. Hier weihen wir Sie ein.	
A Vampire Story	62
Doom 3: Ressurrection	58
Empire Earth 2	64
Rainbow Six 4	54
Star Wars: Republic Commando	56

TEST

TEST DES MONATS:

World of Warcraft 70
Herrlich bunte Online-Welten. Wer darüber bislang nur müde gelächelt hat, sollte spätestens seit dem US-Start von Búzard's Rollenspiel aufhorchen. Wir waren mit dabei.

7 Zwerge	114
Adiboo	116
Alexander	102
Alles Mummel	116
Armies of Exigo	98
BUDGET: C&C Generäle	120
BUDGET: Full Spectrum Warrior	119
BUDGET: Gothic 2: Limited Gold Edition	118
BUDGET: Soldiers: Heroes of WW2	119
Crazy Kickers	109
Der Polarexpress	109
Die Rückkehr zur verlorenen Insel	116
Die Unglaublichen	109
Elite Starfighter	103
Everquest 2	78
Football Manager 2005	109
Gooka	114
Hot Wheels: Stunt Track Challenge	109
Jets 'n' Guns	105
Joint Operations: Escalation	94
Kinder des Nils	100
Majestic Chess	114
Medicopter 117	114
Miami Vice	107
MTX Mototrax	106
Nexagon Deathmatch	116
Painkiller: Battle out of Hell	96
Pyro Tycoon	114
RTL Ski Alpin	110
RTL Skispringen 2005	111
Santa Claus 2	116
Shade	89
Shrek 2	104
Sid Meier's Pirates!	84
Skisprung Wintercup 2005	111
SW Galaxies: Jump to Lightspeed	103
The Saga of Ryzom	82
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	90
Worms Forts	108

SPIELERFORUM

C&C Generäle	128
Doom 3	126
Gratisspiele	130
Unreal Tournament 2004	124/125
Xpand Rally	126

SPIELETTIPPS

Der HdR: Die Schlacht um Mittelmeer	147
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	155
Half-Life 2	137
Kurztips	134
Söldner Reloaded	145
Spellforce: Shadow of the Phoenix	159
Tuning-Tipps: Half-Life 2	163
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	143

HARDWARE

Aktuelles	168
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler	
Einkaufsführer	180
Die beste Hardware für Spieler auf einen Blick	
TEST: Einzeltests	176
Geprüft: Zwei preisgünstige Grafikkarten	
THEMA TECHNIK: Spiele-Grafik, 2. Teil	178
So wird's schön dank Kantenglättung.	
VERGLEICHSTEST: Athlon 64 und Nvidia SLI	170
Geld ausgeben kann man immer. Aber braucht man jetzt echt schon zwei Grafikkarten?	
VERGLEICHSTEST: Mauspads	174
Leichter die Mäuse neu glätten, oder?	

VOLLVERSIONEN AUF DVD

SUPREME SNOWBOARDING

In diesem Fun-Sportspiel werden Sie zur Pisten-Sau!

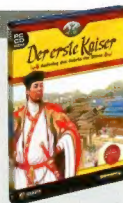


- 3 Spiel-Modi: Abfahrtsrennen, Half-Pipe, Big Air
- 10 Bretter, 9 verschiedene Hänge
- 6 Boarder mit individuellen Eigenschaften
- 25 Kunststücke möglich
- Karriere- und Mehrspieler-Modus
- PCA-Wertung: 82%



DER ERSTE KAISER

Errichten Sie Ihre persönliche Dynastie im Reich der Mitte!



PHARAO

Als Pharaoh bauen Sie sich im gleichnamigen Spiel Ihr eigenes Denkmal.

SPIELETTIPPS

ab Seite
137



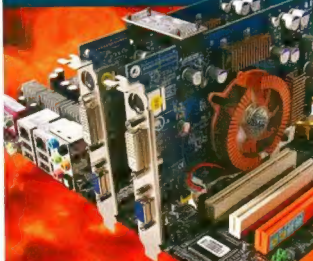
Half-Life 2

Schämen Sie sich, falls Sie den Shooter des Jahres immer noch nicht durchgespielt haben. Mit Hilfe unserer Komplettlösung schaffen Sie's garantiert.

AUSSERDEM: DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELÉRDE, VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES, DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE U. V. M.

HARDWARE

ab Seite
170



Doppel-Whopper!

Sie wollen unbedingt die schnellste Grafikkarte? Nehmen Sie doch gleich zwei davon!



PC-ACTION-GOLD-AWARD



PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD

Auf den Silberscheiben

PC ACTION MIT DVD

- 8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • 3 Vollversionen: Supreme Snowboarding, Der erste Kaiser, Pharaoh • 17 Spiele-Demos, darunter: Flatout, Hidden & Dangerous 2, Sabre Squadron, Ski Racing 2005, RTL Ski Alpin, Terrorist Takedown, Worms Forts, Kinder des Nils, Jets 'n' Guns • PC-ACTION-TV, 24 Videos, darunter: Pariah, Half-Life 2, Joint Operations: Escalation, World of Warcraft, Vampire: The Masquerade - Bloodlines, Everquest 2, Sid Meier's Pirates! • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

- Über 1,2 Gigabyte Daten • Vollversion: Supreme Snowboarding • 6 Spiele-Demos: Flatout, Hidden & Dangerous 2, Sabre Squadron, Ski Racing 2005, Terrorist Takedown, The Incredibles, Worms Forts • Gratisspiele, Tools, Updates

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!



SUPREME SNOWBOARDING

Hier werden Sie zur Pistensau!

- Drei Spiel-Modi: Abfahrtsrennen, Half-Pipe, Big Air
- 10 Bretter, 9 verschiedene Hänge
- 6 Boarder mit individuellen Eigenschaften
- 25 Kunststücke möglich
- Karriere- und Mehrspieler-Modus
- PCA-Wertung: 82%

GENRE:	Sportspiel
VORAUSSETZUNG:	500 Mhz, 64 Mbyte, Win98
HD-SPEICHER:	440 Mbyte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS:	
SPIEL:	www.supremesnowboarding.com
PUBLISHER:	www.de.atari.com



BITTE BEACHTEN:

- Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!
- Achtung, Patches! Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

DER ERSTE KAISER



Errichten Sie Ihre persönliche Dynastie im Reich der Mitte!

- Packendes Aufbau-Strategiespiel
- 40 Einzelmissionen, 7 Kampagnen
- Komplexer Städteplanung
- Mit umfangreichen Handels- und Kampfoptionen
- Für Netzwerk-Duelle nutzen Sie bitte die Seriennummer von Seite 41
- PCA-Wertung: 76%

GENRE:	Aufbau-Strategie
VORAUSSETZUNG:	600 Mhz, 64 Mbyte, Win98
HD-SPEICHER:	800 Mbyte
GRAFIK:	Direct3D
MEHRSPIELER:	Ja
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS:	
SPIEL:	www.dererste-kaiser.siemer.de
PUBLISHER:	http://de.wgames-europe.com

PHARAO



Als Pharaos bauen Sie sich im gleichnamigen Spiel Ihr eigenes Denkmal.

- Klassisches Aufbau-Strategiespiel
- 30 Missionen, 3 Kampagnen, gutes Tutorial
- Bau historischer Monumente
- Guter Karteneditor
- Kampf, Handel, Bevölkerungsverwaltung
- PCA-Wertung: 82%

GENRE:	Aufbau-Strategie
VORAUSSETZUNG:	166 Mhz, 32 Mbyte, Win95
HD-SPEICHER:	500 Mbyte
GRAFIK:	DirectDraw
MEHRSPIELER:	Nein
VERÖFFENTLICHUNG:	Erhältlich
WEBLINKS:	
SPIEL:	www.pharaos-des-siege.de
PUBLISHER:	http://de.wgames-europe.com

DVD/CD-INHALT

MIT GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-ROM

VOLLVERSION:

Der erste Kaiser
Pharaos
Supreme Snowboarding

DEMOS:

Club Football Bayern
Club Football Dortmund
Club Football Madrid
Cross Racing Championship
Enigma: Chapter One (Gold-Edition)
Flatout
Hidden & Dangerous 2
Jets 'n Guns
Kinder des Nils
MTX: Mototrax
RTL Ski Alpin 2005
Santa Claus in Trouble 2
Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier
Terrorist Takedown
The Incredibles
Worms Forts (Demo 2)
Zoo Tycoon 2

VIDEOS:

News:

RTL Skispringen 2005
RTL Ski Alpin 2005
Shrek 2: Team Action

Vorschau:

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Trackmania: Sunrise
Star Wars: Republic Commando

Jetzt im Handel:

Half-Life 2
Joint Operations: Escalation
MTX: Mototrax
Sid Meier's Pirates!
Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Reportage:

Everquest 2

Special:

Assassins - CompuBabes
Dezember-Charts
Outtakes
SLI: Doppelte Grafikpower

Trailer:

Cleaver and Smart
Die Siedler 5: Das Erbe der Könige
Dungeon Lords
Fire Department 2
Kinder des Nils
Pariah
Silent Hunter 3
World of Warcraft

SPIELERFORUM:

Command & Conquer Generäle
Doom 3
Gratisspiele
Unreal Tournament 2004

TIPPS & TRICKS:

Metal of Honor
Need for Speed Underground 2
Rollercoaster Tycoon 3
Star Wars Battlefront

PATCHES:

Airline Tycoon Deluxe v1.03 (dt.)
Aqua Wars v1.2.1 (int.)
Battlefield 1942 v1.61b von v1.6 (int.)
Battlefield Vietnam v1.21 von v1.2 (int.)
Children of the Nile v1.1 (int.)
Die Sims 2 v1.0.0.571 (CD)
Die Sims 2 v1.0.0.571 (DVD)
Earl Gennis v1.01 (int.)
Galactic Civilizations v1.20 (dt.)
Halo: Combat Evolved v1.06 (int.)
Knights of Honor v1.03 (dt.)
Metal of Honor: Pacific Assault patch #1
Men of Valor v1.3 (dt.)
Need for Speed Underground 2 v1.1 (dt.)
Obscure: Learn about Fear 1.1 (dt.)
Pro Evolution Soccer 4 v1.10 (int.)
Raven Shield v1.54 von v1.53 (dt.)
Rollercoaster Tycoon 3 patch 1 (dt.)

Rollercoaster Tycoon 3 v1A beta (int.)
Sacred Plus v1.8.2.6 (int.)
Sacred: Neue Auflagen 1.8.2.6 (dt.)
Star Wars Battlefront 1.11 (dt.)
The Fall: Last Days of Gaia v1.4 von v1.0 (dt.)
UFO Aftermath v1.4 (dt.)
UT 2004 Editors Choice Edition v1.1 (int.)
UT 2004 v3339 (int.) *
Warhammer 40,000: Dawn of War v1.01 (int.)

HARDWARE-TREIBER:

Win9x Me:
ATI Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 61.76
Nvidia Force 4.27
Nvidia NForce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.53

WinXP 2000:

ATI Catalyst 4.10
Nvidia Detonator 61.77
Nvidia Force 5.10
Nvidia NForce-System-Utility 1.08.5
Via Hyperion 4-in-1 4.53

TOOLS & EXTRAS:

Adobe Reader 6.0
ATI Refresh Fix 0997
Cpu-z 1.24
DirectX 9.0b
Fraps 1.50
Fraps 2.1.2
GamersIRC 3.05
Iran View 395
MoreBench LX 4.18
My IE 2 09 27
Pop-Up-Stopper Basic
Primer's 23.8
Refreshtool 2.02
Rivaturer 2 BC 15
rTool 0.9.9.8 BCD
Secureguard Firewall
Speed-Fan v4.17
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winrar v3.40 (dt.)
WinZip

DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

EINFACH AUS-
SCHNEIDEN, AUF
DIE RÜCKSEITE
DER DVD-HÜLLE
KLEBEN - FERTIG.

DVD-Käufer sind schlauer!

Auch Sie haben sich
für die **DVD-VERSION** von
PC ACTION entschieden?

Dann kann man Ihnen zu so
viel Intelligenz nur gratulieren!
Weil Sie sich folgende Vorteile
gesichert haben:

MEHR DEMOS!

- Käufer der DVD-Version von PC ACTION erhalten gegenüber Käufern der CD-Version Monat für Monat meist mehr als doppelt so viele Demos zu aktuellen Spielen.

MEHR VIDEOS!

- Nur Käufer der DVD-Version kommen jeden Monat in den Genuss von PC-ACTION-TV mit meist über 20 aktuellen Spielvideos – in besserer Bildqualität.

MEHR MODS, TOOLS, TREIBER!

- Aus Platzgründen finden Sie allein auf der PC-ACTION-DVD monatlich alle von uns ausgegrabenen Schmankerl der Rubrik Spielerforum. Und noch viel mehr.

MEHR VOLLVERSIONEN!

- Wir bemühen uns, alle Vollversionen auch Käufern der CD-Version anzubieten. Klappt nicht immer – aus Platzgründen. Auf die Bonus-Vollversion *Casar 3* mussten CD-Käufer etwa in Ausgabe 9/2004 verzichten.

GLEICHER PREIS!

- Sie wollen keinen Cent mehr bezahlen? Brauchen Sie auch nicht! Die DVD-Variante (etwa 9 Gigabyte Datenvolumen) der PC ACTION kostet 4,99 Euro. Genauso viel wie die CD-Version mit 3 CDs (zusammen etwa 2 Gigabyte Umfang).

ACH SO IST DAS!

Sie kannten die Vorteile von PC ACTION DVD noch nicht? Jetzt schon, oder? Die beste Methode, sich Monat für Monat alle Vorteile zu sichern, bietet das PC ACTION-Abonnement. Abonnenten erhalten ihre PC ACTION in der Regel sogar ein paar Tage vor Erscheinen der Kiosk-Ausgabe. Wenn Sie bereits Abonnent sind und Ihr Abo auf DVD umstellen wollen oder ein neues Abo abschließen möchten, nutzen Sie diesen Coupon.

Ich bin bereits Abonnent und möchte mein bestehendes PC ACTION CD-Abo ...

- ☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf DVD umstellen.*
☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf die „Ab-18-Edition“ (mit DVD) umstellen.*/**

*Abopreis und Bezugsgebühr bleiben unverändert! **Die Ausweiskopie (Vorder- und Rückseite) zum Nachweis der Volljährigkeit füge ich diesem Schreiben bei. WICHTIG: Wir können Ihre Umstellung nur dann bearbeiten, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen.

Ich bin noch kein Abonnent und möchte ab sofort ...

- ☐ ... das PC ACTION-Abo mit DVD. (€ 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 60,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)
☐ ... das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD.***

***WICHTIG: Dieses Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen. € 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 60,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben.

Vorname: _____

Name: _____

Straße, Hausnummer: _____

PLZ, Ort: _____

Telefonnummer: _____

E-Mail: _____

Datum/Unterschrift: _____

Den ausgefüllten Coupon (ggfs. mit Ausweiskopie) senden Sie bitte ausreichend frankiert an die:
CompuTec Media AG, PC ACTION-Abo, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Oder bequem faxen an:
0911-2872-200

Online-Abos:
<http://abo.pcaction.de>

Ultimativer Nervenkitzel mit dem neuen Dell™ XPS Supersystem Für Gamer!

Lassen Sie sich nicht bremsen!



Der Dell™ Dimension™ XPS, TraumPC für jeden Spieler, rasant, unglaublich leistungstark und für extreme Anforderungen konzipiert, könnte er schon bald Ihrer sein.

Komplett mit der schärfsten Gaming-Hardware, wie dem neuesten Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie Extreme Edition, der superschnellen PCI Express Grafik und dem brandaktuellen Chassis im silbernen Design mit integriertem Cyberlight, liefert der Dimension™ XPS bahnbrechende Power und Performance.

Wenn Sie Ihr Gaming auf das nächste Level steigern wollen, sollten Sie bei diesem Angebot zugreifen. Aber den Dimension™ XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie gleich bei Dell™ an oder bestellen Sie online: www.dell.de

DELL™ DIMENSION™ XPS Gen4

- Intel® Pentium® 4 Prozessor Extreme Edition mit HT-Technologie (3.46 GHz, 2 MB L3 Cache, 1066 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM®; CD®)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 2x 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0
- Optional - 20" Wide Aspect TFT-Display, Dell™ 2005FPW für 1.043 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 256 MB PCI-Express ATI® Radeon™ X800 XT™, TV-Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag[†]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM®; CD®)
- Multimedia Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0

Stam nur
3.499€ **3.299€**
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand
Systempreis ohne Monitor

Mit
200€
Sparvorteil

→ Coole Upgrades

- 3 Jahre internationaler Vor-Ort-Service, nächster Arbeitstag[†] + 101 €**
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM®; CD®) + 295 €**
- 2048 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz + 418 €**
- Dell™ 5050 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €**
- Dell™ Wireless LAN 2350 Router + 116 €**

Finanzierung schon ab 105,55 € net[†]
E-Value™: PPDES-001XP7

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

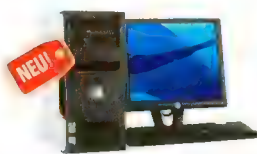
Alle Preise verstehen sich in € inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand, sind nicht rabattfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 25.01.05. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, Intel, das Intel Logo, Intel Inside, das Intel Inside Logo, Intel Corporation, Microsoft® ist eine eingetragene Marke der Microsoft Corporation. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ als Werk vorinstalliert und optimiert. Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abweichen werden kann. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Dell™ Desktops und Notebooks als Zusatzservice Schutzzeit ist LGI (London General Insurance), Upgradepreise inkl. MwSt., Versand bereits im Komplettangebot enthalten, sind nur gültig beim Kauf eines Dell™ Systems. Zahlen Sie den Kaufpreis in 6 Raten, ohne einen Cent dazu zu bezahlen. Wohnort in Deutschland: Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Zubehörprodukte inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand, 12 € bei TFT-Displays, 17 € bei Druckern und 23 € bei CRT- und LCD-TV-Monitoren.

DELL™ JANUAR-ANGEBOTE VON DELL™

**Bis zu
200 €
Rabatt***

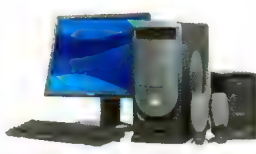
*Angebot inmindert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks. max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 25.01.05.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional



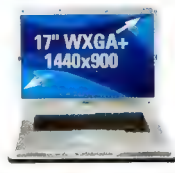
DELL™ DIMENSION™ 5000 •LARGE•

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM™, CD†)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 347 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATI™ Radeon™ X300 SE†, TV Out & DVI
- 16x DVD-Laufwerk und 9-in-1 Kartenleser
- IEEE 1394 FireWire Karte mit 2 Anschlüssen
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM™, CD†)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0



DELL™ DIMENSION™ 8400 •SUPERIOR•

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM™, CD†)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatten, 7200 U/Min, RAID 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 556 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATI™ Radeon™ X300 SE†, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner
- 16x DVD ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM™, CD†)
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt



DELL™ INSPIRON™ 9200 •SUPERB•

- Intel® Centrino® Mobilitäts-Technologie, Intel® Pentium® M Prozessor 735 (1.70 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHz FSB)
- Intel® PRD/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM™, CD†)
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp® WXGA+ TFT-Display (1440x900)
- 128 MB ATI™ Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4xUSB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM™, CD†)

Statt ~~1.099 €~~ nur **749 €** Mit **50 €** Sparvorteil
*Mit 50 € Sparvorteil

Statt ~~1.099 €~~ nur **999 €** Mit **100 €** Sparvorteil
*Mit 100 € Sparvorteil

Statt ~~1.599 €~~ nur **1.499 €** Mit **100 €** Sparvorteil
*Mit 100 € Sparvorteil

→ Coole Upgrades

- Transfer my PC + 50 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM™, CD†) + 255 €
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7200 U/Min + 116 €
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €
- APC Sicherheits-Steckdosensysteme + 28 €

Finanzierung schon ab 27,37 €* mit E-Value™: PPDE5-001506

E-Value Code: Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

→ Coole Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 219 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM™, CD†) + 255 €
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 81 €
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce® 6800 + 151 €
- Norton Internet Security™ 2004 - 15 Monate + 68 €

Finanzierung schon ab 31,57 €* mit E-Value™: PPDE5-001846

→ Coole Upgrades

- 3 Jahre Complete Care™ Unfallschutz + 197 €
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM™, CD†) + 257 €
- 100 GB** Festplatte + 116 €
- 17" WXGA (1920x1200) TFT-Display + 157 €
- Planet 21 Leder Tastaturschutzhülle + 76 €

Finanzierung schon ab 47,96 €* mit E-Value™: PPDE5-N01926

DELL™ ZUBEHÖR

Axim™ X50v Wireless 624 MHz

- Intel® XScale™ Technologie mit 624 MHz
- 128 MB ROM, 64 MB RAM
- Dockstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth™
- VGA-Ausgabe (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Karten slots



nur **521 €**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Dell™ W2600 LCD-TV

- Brillante Bilder
- kompatibel mit 1 hervorragender Soundbar mit 6000
- Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner
- 16:9 Format, 66 cm Bildabgrunde und verschiedene Anschlussmöglichkeiten (VGA, DVI, S-Video, etc.)



nur **1.699 €**
inkl. MwSt. + 23 € Versand

Dieses Gerät kann eine SEZ-Anmeldung erfordern

Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor

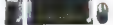
- Der Dell™ 2300MP Projektor bietet außergewöhnliche Features in einem kleinen und leichten Gehäuse
- basierendes auf der 1000 ANSI Lumen
- an einem Kontrast (2100:1) sowie voll VGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten



nur **1.739 €**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

Logitech® diNovo™ Media Desktop™

- Bundle aus Bluetooth™ Keyboard
- Media Pad, optischer Maus und einem Bluetooth™ Wireless Hub
- der gleichzeitig eine Laserstation für die Maus dient



Statt **219 €** nur **197 €**
inkl. MwSt. + 13 € Versand

www.dell.de

0800 / 1 31 33 55

Tel. Mo.-Fr 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

DELL™
Easy as

SAVE ONLINE

Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de



TOP NEWS

»Monica hat
zu fest geblasen.«

Da brennt die Hütte!

»Die weißen Tauben
sind nicht müde, sie
scheißen dich zu.«

»Pamela Anderson: Neustadtplatzexplosionen.«

»Neuanfang: Siegfried und Roy gehen
mit ihren Leopard 2 spazieren.«

Im opulenten C&C-Klon **ACT OF WAR: DIRECT ACTION** zeigen Sie den Bin Ladens dieser Welt, wo militärisch der Hammer hängt.

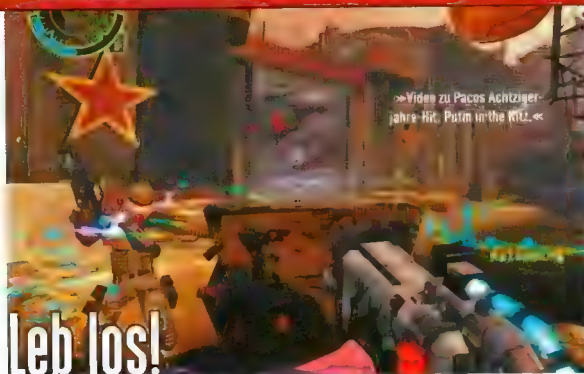
Echtzeit-Strategie | Von wegen, das ist doch kein Akt! Im Gegenteil, es ist sogar ein ziemlich kriegerischer. Ein skrupelloses Kartell von Ölmultis will noch mehr Kohle scheffeln als die Manager der Deutschen Bank und heuert deshalb eine Terrororganisation an. Söldner sollen rund um den Globus verheerende Anschläge des Kalibers 11. September ausführen, damit die Weltwirtschaft zusammenbricht und der Benzinpreis in ungeheurer Höhe schnell. Als ob die Ökosteuer nicht schon schlimm genug wäre ... Im Echtzeit-Strategiespiel *Act of War: Direct Action* von Atari befehlen Sie ab März 2005 eine Spezialeinheit, die das Chaos verhindern und bösen Buben ins dreckige Handwerk pfuschen soll. Bereits die Beta-Version, die der französische Entwickler Eugen Systems bei einem Besuch in der Redaktion vorführte, haute uns fast vom Schemel. Actionreiche schnelle Gefechte, taktische Feinheiten und kinoreife Zwischensequenzen mit echten Schauspielern erinnern frapierend an die *Command & Conquer*-Reihe. *Act of War* schaut allerdings ein ganzes Stückchen schicker aus als *Generals*.

MACH'S 'NE NUMMER GRÖßER

„Wir legen besonderen Wert auf Realismus“, erklärte uns Firmenchef Alexis Le Dressay bei der Präsentation aktiver Einsätze. Das gilt auch für detailliert ausgearbeitete Schauplätze wie London, Paris oder San Francisco und die Größenverhältnisse im Spiel. Im Gegensatz zu Soldaten, Panzern und Kampffjets sind die Gebäude in *Act of War: Direct Action* gigantisch – und wiedererkennbar – ausgefallen. Neben real existierendem Kriegsgeschütz schicken Sie den Gegnern auch futuristische Einheiten wie Infanterie im Mech-Kampfanzug auf den Pelz. Alles im Spiel ist benutz- und zerstörbar. Sie verstecken sich im dichten Wald und ballern aus dem Hinterhalt, während schwere Artillerie oder Luftschläge dank des ausgeklügelten Physiksystems Häuser in Schutt und Asche legen. Yo, Man!

MARC BREHME

Info: www.atari.com/actofwar



Leb los!

Nathan Frost, der Hauptdarsteller von **PROJECT: SNOWBLIND**, hat anderen Soldaten etwas voraus. Er war schon mal tot.

Ego-Shooter | Na, da würde unser Verteidigungsminister aber Augen machen. In *Project: Snowblind* (erscheint Februar 2005) spielen Sie einen Verbliebenen, der wiederbelebt und freundlicherweise auch noch aufgemotzt wird, um als Super-Zukunfts-soldat die Sau raus zu lassen. Klar, dass Sie in diesem Ego-Shooter futuristische Waffen benutzen. Wie wäre es mit Wummen, die um die Ecke

schießen? Noch cooler sind Schwärme intelligenter Mini-Angriffsdrohnen, die Gegner automatisch lokalisieren und die Brösel von der Schalmee blasen. Doch Frost selbst hat auch einige Tricks auf Lager. Der duftige Typ kann durch Wände sehen, die Zeit verlangsamen und sogar unsichtbar werden. Den hätte George W. im Irak gebraucht.

AHMET ISCIÖRUK
Info: www.projectsnowblind.com



Alles in trockenen Büchern

Studenten haben's gut. In **DIE SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE** reißen Sie Nebenjobs auf und schlagen sich mit heißen Mädels in die Büsche.

Simulation | Weiber, Saufen und Party! Wer erinnert sich nicht gern an seine Studentenzeit? Falls Sie nicht studiert, sondern etwas Anständiges gelernt haben, dann herzliches Beileid und ein guter Tipp: Kaufen Sie im Frühjahr das neue *Sims 2-Add-on Wilde Campus-Jahre!* Damit spielen Sie die heiße Lebensphase junger Erwachsener nach. Nach dem Aufstehen um 13 Uhr erforschen Sie das Uni-Gelände. Sie hängen in Kneipen, Cafés und

Sporthallen ab und verdienen sich mit einem Teilzeit-Nebenjob ein paar Kröten dazu. Schließlich wollen Sie die süße Blonde aus dem Jura-Seminar auf einen Drink einladen. Ach ja, so ganz nebenbei sollten Sie auch einige der elf Hauptfächer belegen und mal eine Vorlesung besuchen. Sonst wird das nichts mit den vier neuen Karriereaufbahnen, weiteren Belohnungen und Kräften. Stark!

MARC BREHME

Info: www.sims2.de

LIES MICH!

C&C: ALARMSTUFE ROT 3

Echtzeit-Strategie | Nette Nachricht zum Jahreswechsel! Electronic Arts gab bekannt, dass das Entwicklerteam EA LA nach der Fertigstellung von *Schlacht um Mittelmeer* die Arbeiten am nächsten *Command & Conquer*-Titel aufgenommen hat. *Alarmstufe Rot 3* entsteht auf Basis einer weiterentwickelten Sage-Engine, die auch für das Herr der Ringe-Epos zum Einsatz kam. Blöd: Erst Anfang 2006 geht's aufs virtuelle Schlachtfeld.

Info: www.electronic-arts.de

(CB)

EARTH 2160

Echtzeit-Strategie | Zuxxez und Reality Pump verschoben die Veröffentlichung des heiß erwarteten Schlachten-Spektakels *Earth 2160* in das zweite Quartal nächsten Jahres. Man lasse sich etwas mehr Zeit für die Politur der Texturen und einiger Bump-Mapping-Effekte, hieß es. Die Wartezeit auf spektakuläre Mars-Schlachten dürfte sich allerdings lohnen, meinen wir.

Info: www.earth2160.com

(CB)



OFFICERS

Echtzeit-Strategie | Der russische Entwickler Game Factory steckt Sie Mitte 2005 in die Haut eines russischen, amerikanischen oder deutschen Soldaten. Ihr Ziel: Steigen Sie zum General auf, indem Sie virtuelle Schlachten von 1939-1945 siegreich bestreiten. Auf riesigen Karten prügeln sich dann



bis zu 15.000 Digi-Kameraden, maximal 500 befehligen Sie selbst. Die hausgemachte Engine zaubert Tag-und-Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte auf den Monitor, zudem verspricht man taktischen Tiefgang und Rollenspiel-Elemente. Klingt nach Konkurrenz für *Codename: Panzers*.

(CB)

Info: www.officers-game.com

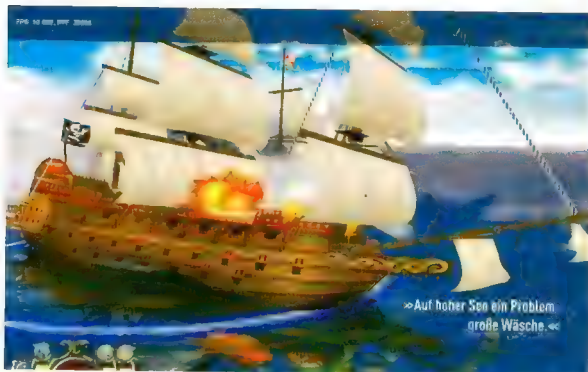
TOP 10 DEUTSCHLAND					Vertrieb
Rang	Trend	Vormonat	Titel		
1	▲	NEU	Half-Life 2		Vivendi Universal
2	▼	1	Die Sims 2		EA
3	▲	NEU	Die Siedler 5: Das Erbe der Könige		Ubisoft
4	▲	NEU	Need for Speed Underground 2		EA
5	▲	NEU	WoR: Die Schlacht um Mittelmeer		EA
6	▲	NEU	Sid Meier's Pirates!		Atari
7	▼	5	FIFA Football 2005		EA
8	▼	3	Football Manager 2005		EA
9	▼	2	Rollercoaster Tycoon 3		Atari
10	▲	NEU	Medal of Honor: Pacific Assault		EA

Quelle:

SATURN

Das Beute-Journal

Piraten-Abenteuer sind wieder in! Kaum sind Sid Meier's Pirates! ins Meer gestochen, schießt Ascaron mit **TORTUGA - RACHE DER PIRATEN** zurück.



Action-Adventure | Wie alle Freibeuter-Spiele führt Sie auch *Tortuga: Rache der Piraten* ins 17. Jahrhundert zurück. Sie schlüpfen in die Rolle des Ex-Sklaven Aurelius und suchen Ihr Glück in der Karibik. Dabei setzt der Titel vermehrt auf 3D-Seeschlachten und spannende Fechtkämpfe. Ob das noch viel mit dem beliebten Vorgänger *Port Royale 2* gemein hat? Das ist fraglich, denn statt einer Wirtschafts-

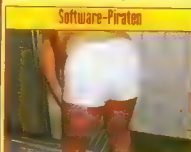
simulation mit kleinen Ballerineinlagen plant die deutsche Spieleschmiede ein grafisch opulentes Abenteuer mit mehr Action. Mehr als 35 Intro-, Extro- und Zwischensequenzen sollen das Spiel flüchtig in Szene setzen. *Tortuga* hisst irgendwann im 1. Quartal 2005 die Segel. Mehr erfahren Sie in einer der nächsten PC ACTION-Ausgaben.

RALPH WOLLNER

Info: www.ascaron.de

Die unglaublichsten Piraten der Welt

Piraten sind mutig, kämpferisch und haben die schönsten Frauen. Wir haben ein paar derbe Exemplare für Sie ausgebuddelt.



Software-Piraten 50 Monate Gefängnis und rund 700.000 US-Dollar Strafe sind das „Geschäftsergebnis“ von Sean Michael Breen aus Kalifornien: Breen und seine Kollegen hatten sich als Spieltester ausgegeben und gekackte Konsolen- und PC-Spiele im Wert von einer halben Million Dollar verkauft. Bei der Aufräumaraktion „Operation Buccaneer“ wurden neben Sean Michael Breen noch 40 weitere Personen festgenommen. Bravo! Jetzt sitzt Herr Breen hinter schwedischen Gardinen und muss aufpassen, dass beim Bücken nach der Selfie keiner hinter ihm steht ... PC ACTION meint: Selbst schuld!



Mias Störtebeker Der brutale Bursche verfügte über ein ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden und ließ einen Großteil seiner Beute den Armen zukommen. So ein Deppl! Anstatt sich mit dem ordentlichen Sümmchen aus dem Staub zu machen, kletterte sich der Robin Hood der Piraterie um den Bodensatz der Nation – Am 20. Oktober 1401 schlugen die Henkersknechte der Justiz Klaus! die Rube ab. Dabei bekam er vorher das Versprechen, dass alle seine Anhänger begnadigt werden, an denen er ohne Birne noch vorbeilaufen kann. Alles Lüge! Nach dem elften Kameraden stellte der Scharfrichter Störtebeker ein Bein und aus war's.



Rock'n'Roll Rolf Kasperek, eher bekannt als Rock'n'Roll, ist der Inbegriff eines modernen Piraten. Mit seiner Band Running Wild mischte er vor allem Mitte der Achtzigerjahre die Konzerthallen mächtig auf. Dabei setzt der Speed-Metaler auf unglaublich beschuete Piratenoutfits und flache Freibeuter-Lyrik. Macht nix, schließlich verdanken wir dem Herrn fette Hymnen wie „Under Jolly Roger“. Wen stört es da, dass er bei seinen Bühnenshows ein etwas dämliches Bild abgibt. Tut! Michael Jackson ja auch – und da ist uns doch Rock'n'Roll tausendmal lieber!

Foto: Frank Schumann



Der hintern Teich motzt

HEINRICH LENHARDT IST MIT DEM ALTEN JAHR NOCH NICHT FERTIG.

2004 – bleib hier!

Es gibt zwei prinzipielle Grundhaltungen, um der Silvesternacht zu begegnen. Typ A köpft fröhlich Schampusflaschen, erfreut sich am Rumgeknalle und küsst Schlag Mitternacht souverän das Erstbeste, was er zu greifen kriegt. Typ B kann es dagegen nicht fassen, dass schon wieder ein Jahr vorbei ist, wird sich der Vergänglichkeit seiner Existenz bewusst und schließt sich – ins Klopapier schnäuzend – im Badezimmer ein. Mich finden Sie diesmal eher in letzterer Kategorie wieder. Denn so ein aufregendes PC-Spielejahr wie 2004 kann doch nicht wirklich schon vorbei sein? Wie war das mit Verlängerung oder Nachspielzeit? Davon können Sie noch Ihren Enkelkindern erzählen, wie anno '04 die heilige Dreifaltigkeit der Genrengrenzen sprengenden Super-Shooter über uns hereinbrach. *Doom 3* gewann das Veröffentlichungs-Schneckenrennen gegen *Half-Life 2*, zog im Gesamtwertungsrennen jedoch klar den Kürzeren.

Auch *Far Cry*, der Überraschungshit aus dem neuen Spieleentwicklungsmekka Coburg, ließ mit offener Spielwelt und Physikeinbindung das texanische Kettersägemassaker etwas alt aussehen. *World of Warcraft* hielt indes das, was Titel wie *Star Wars Galaxies* jahrelang versprochen hatten. Blizzard blieb es vorbehalten, die erste „Mehr Spaß, weniger Frust“-Online-Rollenspielwelt für Normalos herauszubringen. Außerdem 2004 erlebt: *Die Sims 2* elektrisierten den Massenmarkt, der Grafikkarten-Krieg zwischen ATI und Nvidia belebte das Hardware-Geschäft. Die PC-Qualitätsspiele sind da, jetzt müssen sie sich nur noch adäquat verkaufen. *Halo 2* hat in vier Wochen eben mal so rund 5 Millionen Einheiten auf Xbox abgesetzt. Wir könnten den einen oder anderen Siebensteller auch gut vertragen, um den Entwicklungsbudget-Entscheidern dieser Welt zu beweisen, dass sich teure, qualitativ hochwertige PC-Spezialitäten absolut rentieren. Dann bitte mehr davon – und meinetwegen her mit dem elenden neuen Jahr.

»Flopp: Internationale Funkenausstellung.«



Mauerbrenner

Simon Bradbury, der Chef der Firefly-Studios, hat Neuigkeiten zu **STRONGHOLD 2** auf der Pflanne.

Echtzeit-Strategie | Erst kürzlich präsentierten wir Ihnen ja eine dicke Vorschau zum Burgherren-Spektakel *Stronghold 2*. Jetzt rückte der Chefentwickler mit weiteren Neuigkeiten raus. Dem Veröffentlichungs-Datum der Demo zum Beispiel. Die kommt aber auch erst im April 2005, kurz bevor das Spiel erscheint. Erfreulicher ist da die Tatsache, dass Simon über den Mehrspieler-Modus sinnierte. Im Skirmish-Modus sollen bis zu acht menschliche und computergesteuerte Spieler zugange sein. Außerdem erwähnte Herr Bradbury einen Modus, in dem das „Ehre-System“ die zentrale Rolle spielen soll. Näheres dazu wollte er nicht verraten. So ein Mist!

AHMET ISCI TURK

Info: www.fireflyworlds.com

Alter, schwebel!

Psi-Agenten gibt es wirklich! Zumindest in der Konsolen-Umsetzung **PSY-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY**.

Action | Nick Scryer hat übersinnliche Fähigkeiten. Das Problem ist nur, dass er beim Infiltrieren einer Terrorgruppe gefangen genommen wurde und dank Gedächtnisverlust auch seine Psi-Kräfte flöten gegangen sind. Bei seiner Flucht, die Sie aus der Verfolger-Perspektive erleben, kommen diese aber nach und nach wieder zurück. Cool, oder? Deshalb spielt sich *Psy-Ops* nicht wie jeder x-beliebige Action-Shooter, sondern bietet ziemlich abgefahrenes Zeug. Per Telekinese bringen Sie Objekte und Gegner zum Schweben, klatschen sie gegen die Wand oder werfen sie ins Feuer. Erlaubt ist, was gefällt. Durch Wände schauen und Köpfe platzen zu lassen, ist auch möglich. Uuiui! Wenn Sie diesen Text lesen, sollte das Spiel bereits erhältlich sein – unser Test folgt!

AHMET ISCI TURK

Info: www.uskopsame.com

Wer zur Hölle ist eigentlich ...

JOHN ANTAL?

»Nicht mehr bei Fackelmann: Axel Schulz.«

Harte Männer braucht das Land. Der Spieleindustrie kann ein echter Kert auch nicht schaden, wie wir erfahren haben.

Augenblicklich verrichtet Mister John Antal, Ex-Colonel der US Army, seinen Dienst bei der Spieleschmiede Gearbox, als militärischer Berater für den Weltkriegs-Shooter *Brothers in Arms*. Der 49-jährige Amerikaner musste zwar zum Glück nie in den Krieg ziehen, bringt aber beste Referenzen für diesen Job mit. Als junger Offizier verbrachte Antal, der glücklich mit „Angel“ verheiratet ist, seine ersten Dienstjahre im deutschen Friedberg. Dort kommandierte er eine Panzereinheit, die im Kalten Krieg für den Einsatz an der ostdeutschen Grenze vorgesehen war. Nebenbei schrieb der begeisterte Waffensammler seine ersten drei Bücher,

Militärgeschichten mit Tiefgang natürlich. Weitere vier Bücher folgten, taktische Lehrwerke, deren hochkarätiger Inhalt Antal als Ausbilder an die US-Akademie Westpoint lockte. Weitere Karrierestationen des Weltenbummlers, der sich selbst als Militärhistoriker bezeichnet: Israel, Korea, Bosnien, Mohave-Wüste. Puhi! Viel Zeit für Hobbys bleibt da nicht mehr. Seine wenige Freizeit verbringt der inzwischen in Dallas beheimatete Colonel mit Skitlanglauf, Bergsteigen und Wanderungen. Ach ja – und mit dem Zocken. Strategiespiele bevorzugt Antal, die staubtrockenen mit historischem Hintergrund besonders. Wenn – wie in *Brothers in Arms* – historisch korrekt geballert wird, mag er das auch. Deshalb gefällt ihm auch sein Job bei Gearbox, den er gern noch ein paar Jahre machen möchte. Schließlich hat er den Entwicklern auf seiner eigenen Shooting-Rang auch das Ballern beigebracht.

CHRISTIAN BIGGE



VAMPIRE[®]

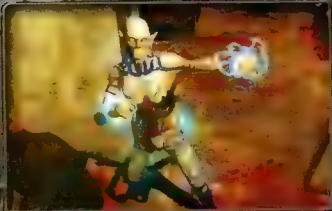
THE MASQUERADE

BLOODLINES[™]

„Rollenspiel des Jahres“ —GAMESTAR 01/05



Schwören Sie einem von sieben Clans die Treue und sammeln Sie Erfahrung, indem Sie Ihre Vampire erziehen und Aufträge erfüllen.



Bilden Sie aus der First- oder Third-Person-Perspektive per neuester Grafik-Engine die zerstörerische Kraft Ihrer Waffen, darunter Gewehre, Schwerter und übernatürliche Vampirkräfte.



Erkühlen Sie sich in den Straßen von Los Angeles, in denen Sie ebenso viele Möglichkeiten haben wie Gefahren auf Sie lauern.



Interagieren Sie mit Sterblichen und anderen Vampiren in einem berauschenden Rollenspiel, das je nach Clanzugehörigkeit, Geschlecht und Dialogwahl anders verläuft.



PC
CD
ROM



powered by
source

ACTIVISION

© 2004 Warner Wolf Publishing, Inc. Vampire: The Masquerade, White Wolf and World of Darkness sind eingetragene Warenzeichen und Vampire: The Masquerade - Bloodlines ist ein Warenzeichen von Warner Wolf Publishing, Inc. Spielcode © 2004 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von Troika Games, LLC. Dieses Produkt enthält "New Source" Technologie. © 2004 Valve Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Eldon, Wolf Life, Valley America und die Source Logo sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Valve Corporation. Das Source Logo und die "The way it's done" in be played Logo sind Warenzeichen von Valve Corporation. Alle weiteren Warenzeichen sind Warenzeichen der jeweiligen Eigentümer.

www.activision.de

vampirebloodlines.de

LIES MICH!

JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE

Runden-Strategie | In den USA ist das Add-on *Wildfire* schon erschienen, hierzulande dürfen Sie sich auf den Februar freuen. Dann säubern Sie mit Ihrer Söldner-Truppe in taktischen Gefechten erneut die fiktive Bananenrepublik Arulco. Nach dem Ende für Ex-Entwickler Sir Tech nahm sich I-Deat des Spiels an, das Zuxxez in Deutschland für rund 30 Euro veröffentlicht. Im Vergleich zum Original gibt's mehr Fähigkeiten der Charaktere und eine höhere Auflösung, aber eine inzwischen wenig spektakuläre Optik.



»Nach dem Tornado ging das Leben weiter.«

(CB)

Info: www.zuxxez.com

BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS

Echtzeit-Strategie | Der russische Entwickler Buka liefert im Add-on *Sign of Darkness* ab Februar Nachschub für Kriegsmagier. In vier Kampagnen unterstützen Sie diesmal wie in einem Rollenspiel auch Helden in den Kämpfen gegen Fantasy-Bösewichte. Zudem greifen Sie auf dunkle Magie zurück, freuen sich über ein aufgebohrtes Handelssystem und an Tag- und Nachtwechseln.

(CB)

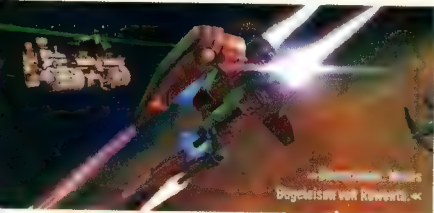
Info: www.buka.com/csl-bm/show.pl?id=2

STAR WOLVES

Echtzeit-Strategie | Schon wieder macht so ein böses Imperium das All unsicher. Macht ja nix. Schließlich sind Sie in *Star Wolves* Kopfgeldjäger und verdienen sich mit Handel und Abschüssen eine goldene Nase. 25 Raumschiffe dürfen Sie steuern, bis zu sechs Kollegen in taktischen Kämpfen der Marke Homeworld befehlen. Rollenspielelemente und Geheimaufträge lockern das 3D-Geschehen auf. Schon im Februar lockt Sie Pointfirst in die unendliche Schwärze des Universums.

(CB)

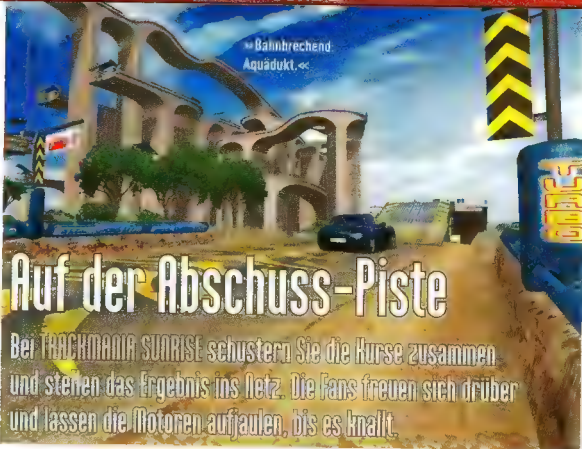
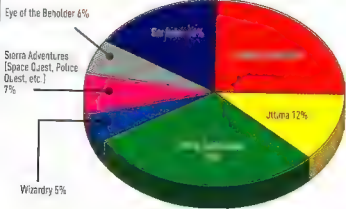
Info: www.backtofuture.de



Begleitet von Rowlett.«

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Welche alte Spieleserie sollte wiederbelebt werden?



Auf der Abschlus-Piste

Bei *Trackmania Sunrise* schustern Sie die Kurve zusammen und stecken das Ergebnis ins Netz. Die Fans freuen sich drüber und lassen die Motoren aufjaulen, bis es knallt.

Rennspiel | Mit *Trackmania* landeten die Entwickler von Nadeo einen Überraschungshit. Das innovative Spielprinzip und die freien Gestaltungsmöglichkeiten besicherten dem Spiel eine große Fangemeinde. In solchen Fällen lässt ein Nachfolger nie lange auf sich warten. Das französische Team schickte einen Abgesandten, der uns in der Redaktion die erste spielbare Version von *Trackmania Sunrise* vorstellte. Die neuen, schnelleren Autos erreichen bis zu 400 Stundenkilometer, was die Rennen im Vergleich zum Vorgänger um einiges flotter macht. Hinzu kommen erweiterte Stunteinlagen, wo Sie riesige Half-Pipes mit gewaltigen Sprüngen meistern und durch überdimensionierte Loopings donnern. Natürlich gibt es wieder einen unkomplizierten Strecken-Editor, sodass selbst Ungeübte mit ein paar Handgriffen beachtliche Resultate erzielen. Ihren Wagen gestalten Sie jetzt ebenfalls bis ins kleinste Detail selbst. *Trackmania Sunrise* soll im ersten Quartal 2005 erscheinen. Anschallnen!

RALPH WOLLNER

Info: www.trackmania-the-game.de

Zur Höhle mit ihr!

In *Runaway 2* macht Ihnen Vollblutweib Gina wieder mal Ärger



»Weiß noch nichts von seiner düsteren Zukunft: der junge Mann und das Meer.«

Adventure | Brian und Gina haben sich nach ihrem ersten Abenteuer in *Runaway* gerade zu einem Kurzurlaub auf Hawaii verkrümelt, da stolpern sie bereits in den nächsten Schlamassel. Wieder verdingt sich Brian als Lebensretter für seine heiße Begleitung. Doch nix mehr mit Drinks und Schirmchen! Die Pendulo Studios setzen in *Runaway 2* mit über 100 Handlungsorten auf größere Abwechslung als beim Vorgänger. In sechs Kapiteln scheuchen Sie Brian durch undurchdringliche Wälder, paradiesische Strände, verschneite Berge und vergessene Zivilisationen. Unter den mehr als 25 Charakteren sind nicht nur alte Freunde, sondern auch neue, abgedrehte Typen. Infos zur Story sind bisher so dünn wie Gehaltszettel von PC ACTION-Redakteuren. Auch der Titel des im zweiten Quartal 2005 bei dtp erscheinenden Spiels lässt Raum für Spekulationen: *Der Traum der Schildkröte*. Ob Greenpeace als Hauptsponsor auftritt?

MARC BREHME

Info: www.runaway-game.de

SCHLACHTFELD-MEDIZIN – 1. LEKTION: DER LUFTRÖHRENSCHNITT

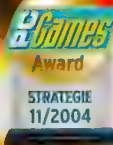
WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR

„DAWN OF WAR SIEHT RICHTIG GEIL AUS, LÄNGWEILT
KEINE MINUTE UND MACHT EINEN HEIDENSPISS.“
PC ACTION 11/2004

„WOW, SELTEN HAT ES AUF DEM BILDSCHIRM
BEIM BASIS-PLÄTTEN SO GEKRACHT!“
GAMESTAR 11/2004, 83 %

„WAS SICH HIER AUF DEM BILDSCHIRM ABSPIELT,
LÖST C&C GEMÄLE UND GRUND CONTROL 2 ALS
SCHÖNSTE ECHTZEITSTRATEGIESPIELE AB.“
PC GAMES 11/04: 85 %



PC
CD-ROM



POWERED BY
gamespy

rrelic

THQ

Mitmachen und abgreifen per SMS!



DAS MACH ICH SELBST

SEITE 80

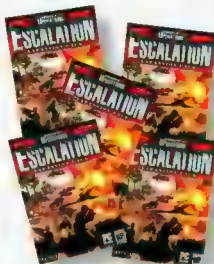
PC ACTION verlost je fünfmal extrem schicke LCD-Fernseher von Targa und Edel-Handys von Sony Ericsson. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie gar nicht viel tun. Betrachten Sie das Foto auf Seite 60 und schauen Sie, ob der Händler Ihres Vertrauens PC ACTION auch so hübsch platziert hat. Davon schießen Sie ein Foto, welches Sie uns entweder per MMS**** an die Adresse mms@pcamms.de oder per E-Mail als Anhang an gewinnspiel@paction.de senden. Wer per Post teilnehmen möchte, schickt einen Brief mit beigelegtem Foto an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PCA, Kennwort: „KIOSK“, Dr.-Mack-Str. 77 in D-90762 Fürth. Einsendeschluss ist der 20. Januar 2005. Viel Glück!



JOINT OPERATIONS: ESCALATION

SEITE 94

Zusammen mit Novalogic bringt PC ACTION fünf Versionen des neuen Erweiterungspacks *Escalation* zu *Joint Operations* unter das spielfähige Volk. Um eines der Exemplare zu ergattern, beantworten Sie die Frage auf Seite 94 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 16“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 16 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Escalation“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@paction.de.



XPCAND RALLY

SEITE 126

Wer hätte gedacht, dass *Xpand Rally* in der Community derart abgeht. Ist aber so und zur Feier des Tages verlosen PC ACTION und Koch Media eine fette Grafikkarte sowie ein starkes Force-Feedback-Lenkrad. Wäre ja gelacht, wenn Sie damit nicht abgehen würden. Um einen der Preise abzugreifen, beantworten Sie die Frage auf Seite 126 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 17“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 17 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Xpand Rally“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@paction.de.



NETZWERK AUS DER STECKDOSE

SEITE 168

Richtig! Es wird Zeit für Ihre erste private LAN-Party. Dafür brauchen Sie dringend dLAN, das Netzwerk aus der Steckdose. PC ACTION verlost gleich zwei Starter-Kits, bestehend aus je einem Microlink dLAN Ethernet, einem Microlink dLAN Wireless und einem Microlink dLAN ADSL-Modem-Router. Wollen Sie haben? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 168 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „dLAN“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@paction.de.



DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN

SEITE 32

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 14 Vampire: Bloodlines) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@paction.de.



DARAUF WARTEST DU!

SEITE 47

Welches Spiel erwarten Sie am sehnlichsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 15 Brothers in Arms) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@paction.de.



** € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-DZ-ANTEIL € 0,12); ** € 0,50/SMS; *** SFR 0,70/SMS;
**** FÜR DIE MMS FALLEN DIE IM JEWEILIGEN TARIF GELTENDE VERBINDUNGSPREISE AN.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnberechnung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Rasante Abo-Prämien!



Need for Speed Underground 2

Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels entführt den Spieler wieder in die aufregende Welt der Tuner-Szene. Das Spiel ist in einer großen, frei zugänglichen Stadt mit fünf verschiedenen und miteinander verbundenen Stadtteilen angesiedelt. Während der Spieler die Stadt erkundet, trifft er auf rivalisierende Fahrer, die ihm die Underground-Welt näher bringen und ihn zu den coolsten Renn-Treffpunkten der Stadt führen.

Prämien-Nr.: 002575



World of Warcraft

Vier Jahre nach den Ereignissen von *Blizzards Warcraft 3: Reign of Chaos* bedrohen erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie bisher unbekannt Landstriche, erfüllen Sie Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen, beständigen Online-Welt und gewinnen Sie Einfluss. Erscheinungsdatum: Januar 2005.

Prämien-Nr.: 002553



Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

In einem Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative erleben Sie die Massenschlachten und Belagerungen der *Herr-der-Ringe*-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Aragorn, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn riesige Ents auf Hunderte von Orks treffen – Gänsehaut garantiert.

Prämien-Nr.: 00002545

Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451 - 4906770

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich

- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 138,90/24 Ausgaben (= € 5,80/Monat), Ausland € 136,90/24 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Discs/Shop des neuen Themenheftes mitbestellen!
(€ 112,90/24 Ausgaben (= € 4,70/Monat), Ausland € 136,90/24 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 112,90/24 Ausgaben (= € 4,70/Monat), Ausland € 136,90/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Themenheftes, zu dem auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Telefon für JF-Bild (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Telefon für JF-Bild (für weitere Informationen)

Wählen möchten Sie eine folgende Prämie:

Prämie

Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Kartenzahlung erhalten Sie zusätzlich zum Ausgabeheft kostenlos!

☐ Bequem per Bankzugang (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditkarte:

Karte-Nr.

Validitäts-Zahl:

Kartenzahlung:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Das rechtliche Einverständnis der Prämienempfänger und neuer Abonnenten, nicht an dieselbe Person selbst das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.

Name Bezeichnung des neuen Themenheftes (des Niederflrigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC, 00000 HS, Nr. 2002-Str. 71, 50769 Köln, Vertretungsberechtigter Christian Schepers

GamesProfis

Die Spezialisten für PC-Spiele und Konsole

NETGAMES

Zschochernstr. 4
07545 Gera
Tel.: 0365-2900840
www.netgames-gera.de



Games-Store

Doberaner Strasse 110
18057 Rostock
Tel.: 0381-2003330
games-store@freenet.de

Gameland

Kaiserwerther Strasse 14
40878 Ratingen
Tel.: 02102-470473
Fax: 02102-470472
gameland-shop@nexgo.de



Werden auch Sie GamesProfi!

Infos unter
Tel.: 0931 / 3598 - 700
bzw.
eMail:
info@lm-games.de

spielegrotte

www.spielegrotte.de

kontakt@spielegrotte.de

PRIMAL GAMES®

the GAME SOURCE

Kurt-Schumacher-Platz 7
44787 Bochum
Tel.: 0234-9160630
Fax: 0234-9160632
info@primalgames.de
www.primalgames.de



PC- und Videospiele
Versandhandel
Kornharpenerstr. 217
44791 Bochum
kontakt@sidgames.de
Bestellhotline:
0234-9503390
www.sidgames.de

GAMESTORE

Helmut-Käutner-Str. 13
45127 Essen
Tel.: 0201-777235
Fax: 0201-777236
info@gamestoreworld.de
www.gamestoreworld.de



Paulinstrasse 36
54292 Trier
Tel.: 0651-27211
Fax: 0651-27212
www.gamenatix.de

SOUND CHECK

Kaiserstrasse 31
63065 Offenbach / Main
Tel.: 069-884299
Fax: 069-826583
soundcheck@t-online.de
www.soundcheck-of.de



bfk IT-Shop

Wasserloser Str. 7a
63755 Alzenau
Tel.: 06023-504851
Fax.: 06023-504853
info@bfk-web.de

GAMELAND

Stummstrasse 6
66763 Dillingen
Tel.: 06831-705612
sales@gameland-online.de
www.gameland-online.de



SOFTWARE
&
COMPUTER

Hauptstrasse 104
70771 L. Echterdingen
Tel.: 0711-9905372
verkauf@rg-computer.org

GamesBull Shop

www.Gamesbull.de

ekm-system

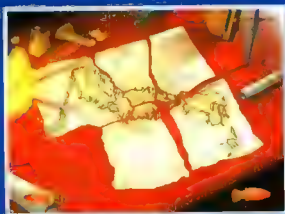
Dorfstrasse 25
91336 Heroldsbach
Tel.: 09190-994530
info@ekm-system.de
www.ekm-system.de

Die hier abgedruckten
Preise sind
unverbindliche
Empfehlungen!

Erfragen Sie die
aktuellen Preise
bei Ihrem

GamesProfi

SID MEIER'S PIRATES!



49,⁹⁹

SID MEIER'S
Pirates!

Features:

- Sid Meiers Fortsetzung des legendären Pirates! eröffnet Ihnen eine gänzlich neue Spiele-Dimension mit völliger Entscheidungsfreiheit!
- Erleben Sie als Pirat einen nicht-linearen Spielverlauf, in dem Ihre Aktionen alles (!) beeinflussen!
- Durch zahllose Aufgaben und Missionen sammeln Sie Erfahrung und formen so die Eigenschaften Ihres Helden.
- Tauchen Sie ein in eine phantastische 3D-Welt voller Abenteuer, blutrünstiger Söldner und verschlagenen Piraten!
- Schalten Sie Ihre Gegner in dunklen Gassen, auf hoher See oder in bewachten Festungen aus!
- Schleichen Sie durch Städte, fliehen Sie aus Kerkern, entern Sie Schiffe - werden Sie Herrscher der Karibik!
- Segeln, erobern und versenken Sie 18 verschiedene Schiffstypen - taktische Seegefechte inklusive!
- Zu den Waffen - egal, ob Schwert, Muskete oder Bordkanone!
- Sammeln Sie wertvolle und seltene Gegenstände, um die Fähigkeiten Ihres Helden zu verbessern.

NET NEWS



Heiß und fettig

Ob es auf der **CS_Doctors** auch Pommes gab, wissen wir nicht. Aber, dass 48-Stunden-Dauerzocken angesagt war.

LAN-Party | Inmitten dreier Vergnügungstempel gelegen, trug die zehnte Veranstaltung der **CS_Doctors** das Motto „Socken?!“ Das passte schon. Die Veranstalter kombinierten ein Netzwerk für 536 Gamer (LAN) mit Discosfeber und viel Bier (Party). Das nennt man optimale Nutzung von Synergieeffekten. Und die hauten selbst härteste Zocker aus den Latschen. Von der LAN-Party waren es im Dorf Münsterland nur ein paar Schritte zu den Discos und bereits im

Foyer trafen Welten an der Cocktaillbar aufeinander, weil dort Spielübertragungen liefen. Die Zocker nutzten die Tanzbuden reichlich und im Gegenzug staunten 2.500 Discobesucher über glühende Monitore und Bomben legende Digital-Terroristen auf Leinwänden. Weil einige Typen sich nicht von den Computerspielen lösen konnten, zickten deren Partnerinnen run. Die hatten sich auf einen gemeinsamen Discobesuch gefreut. Ein schö-

nes Schauspiel für Singles, die solche Sorgen gottlob nicht haben. Dank mehrjähriger Erfahrung der Veranstalter lief die LAN-Party technisch einwandfrei. Die Verzögerungen bei den Turnieren waren auf Schnapsleichen zurückzuführen, die Samstagnacht nicht mehr zum Spiel antreten konnten. Die Profispieler von nifaculty hatten sich und alles andere im Griff, siegten eindrucksvoll im **Counter-Strike**-Finale gegen **Team64.AMD**. Gemütlicher

mochten es Teilnehmer des Doppelkopfturniers, die in den Spielpausen Karten klopften. Bleibt festzuhalten, dass an jenem November-Wochenende 48 Stunden lang fast nur glückliche Gesichter zu sehen waren. Das spiegelte sich in Umfragen wider. Wer bei der Fortsetzung der Partyreihe im Frühjahr dabei sein möchte, verpasst besser nicht den Anmeldestart. Genaue Termine lagen bei Redaktionsschluss nicht vor.

FELIX LOHMEIER

Info: www.csdoctors-land.de

Fotos: CS_Doctors

WCL
Official LAN League of WCG

LAN-Partys und Online-Spiele ruten, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
22 Jahre
f.lohmeier@tmail.de

„Bayerns Innenminister Beckstein fordert ein Herstellungsverbot von Shootern. Grund: Ein ultrakritischer TV-Bericht. Wie viel Aufklärung fehlt noch, bis dieser konservative Spuk endgültig vorbei ist?“

Wie man Cyber Welten die Grenzen der Realität, die der Mensch schuf, von innen angreifen und besetzt wird. Alle Besucher werden zu den Waffen gerufen, um den Aliens (nicht die geliebten) und die Städte gegen die eindringenden Alien-Horden zu verteidigen.

Die Highlights von Alien Invasion:

- Erbaue ganze Städte mit eigenen Häusern und Hauptquartieren
- Errichte Deinen eigenen Shop und betreibe Handel
- Entwickle neue Rüstungen, Waffen, Fluggeräte & Unmengen neuer Quests
- Installiere Radar- und Tarnvorrichtungen zum Schutz vor den Aliens
- Verteidige Deine Städte gegen eindringende Aliens
- Entere und erforsche Alien-Baumstrukturen
- Entwickle Deinen Charakter durch Alien-Experience Points weiter

Das bei **Amazon Online** (ab Juli 2007) erhält: Mehr als **3 Millionen Spieler-Charaktere** - über 700.000 registrierte Spieler - Mehr als **480 Millionen Quests** in einer Spielkiste, über **160.000** Objekte und über **500** einzigartige Kreaturen mit tausenden Variationsmöglichkeiten. Durchschn. Spielzeit je Spieler: **3 Std./Tag** - Die Community besteht aus **83%** Spielern und **16%** Spielerrinnen - Durchschnittliche Review-Bewertung seit der letzten Erweiterung „**Städteverteidigung**“: **87%**

Auf die Größe kommt es an

Mit 5.272 Teilnehmern wurde die **DREAMHACK** zur größten LAN-Party der Welt. Dafür gab es einen Eintrag ins Guinness-Buch.

LAN-Party | Für 5.272 Spiele-Freaks hat sich ein Traum erfüllt: Auf dem schwedischen Computerfestival **Dreamhack** haben sie satte 5.852 Rechner gekoppelt. Damit stellten sie den Weltrekord für das größte mobile Computernetz auf. Die Juroren von Guinness zählten nach und händigten, begleitet vom Pac-Man-Weltmeister Billy Mitchell (Bild: Mitte) und anderen Zeugen, das wohlverdiente Zertifikat an die Veranstalter der **Dreamhack** aus. Gratulation! Zum Vergleich: Der deutsche Rekord liegt bei 2.460 Teilnehmern und wurde bereits im Jahr 2000 auf der „DarkBreed: breaking

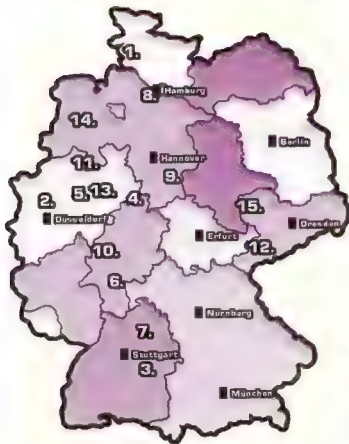
normality“ aufgestellt. Anders als bei klassischen deutschen LAN-Partys ging es auf dem schwedischen Computerfestival nicht nur um E-Sport-Turniere. Die **Dreamhack** ist eher eine Mischung aus Spiele- und Demoparty. Hier messen sich die Zocker im Daddeln von ausgewählten Spielen, aber auch kreative Computerkünstler beim Erschaffen digitaler Kunstwerke jeglicher Art. Getreu dem Motto „The party that never sleeps“ (dt.: Die Party, die niemals pennt) dröhnte dabei vier Tage lang ein Höllensound durch die Halle. Rock on! **FELIX LOHMEIER**
Info: www.dreamhack.org

Fotos: LAN-Live.at



DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN



Mithilfe der LANid-Karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWW	NGI	ANM.	STATUS	URL
DEUTSCHLAND								
1 XmasCon 2004	25.12.2004	25746 Heide	350	✓	✓	■		www.gamecon.de
2 RealTan Project X	07.01.2005	45147 Essen	220	✓	✓	■		www.da-ruler-ev.de
3 Stauterland-LAN	07.01.2005	73084 Salach	240	✓	✓	■		www.stauterland-lan.de
4 The X-treme LAN 8	07.01.2005	34359 Reinhardshagen	500	✓	✓	■		www.thexlan.de
5 Firetaget unknown xp	14.01.2005	59457 Werl	300	✓	✓	■		www.firetaget.de
6 trLAN 2	14.01.2005	63741 Aschaffenburg	200	✓	✓	■		www.trennriegel.de
7 network #3	21.01.2005	74538 Rosengarten	240	✓	✓	■		www.network-lan.de
8 MultiMadness Winter	28.01.2005	21220 Sevetal	257	✓	✓	■		www.multimadness.de
9 LANarena 9	11.02.2005	38871 Lisenburg	666	✓	✓	■		www.lanarena.de
10 LAN-Fact	11.02.2005	35398 Gießen	1.000	✓	✓	■		www.lan-fact.com
11 The Summit IV	18.02.2005	49074 Osnaabrück	1.078	✓	✓	■		www.the-summit.de
12 Freestyle Dust 9	18.02.2005	09419 Thum	208	✓	✓	■		www.freestyledust.de
13 LAN-Team Max 4	25.02.2005	59071 Hamm	400	✓	✓	■		www.lan-team.de
14 tntLAN 3	18.02.2005	49661 Cloppenburg	348	✓	✓	■		www.tntlan.de
15 USPlay LAN 2005-1	11.03.2005	04356 Leipzig	350	✓	✓	■		www.usplay-lan.de
ÖSTERREICH								
Heilige drei Camper 3	07.01.2005	4320 Perg	150	✓	✓	■		www.h3camper.gmx.at
pldNet Kufstein 5.0	18.02.2005	6330 Kufstein	100	✓	✓	■		http://planet.grufo.com
nur48stunden - Teil 14	25.02.2005	8200 Gleisdorf	350	✓	✓	■		www.nur48stunden.at
SCHWEIZ								
chAosLAN	31.12.2004	6231 Schlierbach	120	✓	✓	■		www.chaoslan.ch
CTRL+ALT+DELETE 8	28.01.2005	9240 Uzwil	200	✓	✓	■		www.ctrl-alt-delete.info
CyberPlay4	18.02.2005	4900 Langenthal	120	✓	✓	■		www.cyberplay.ch

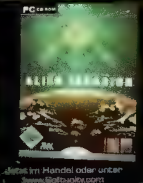
Benötigt: Anarchy Online und Anarchy Online - Notum Wars. Internetzugang wird benötigt. Monatliche Gebühren fallen an.

Anarchy Online

ALIEN INVASION

Die heißersehnte Erweiterung des weltweiten #1 SciFi Online Rollenspiels

www.anarchyonline.de



EXPERIENCE MULTIGAMING!
LAN-FACT.COM

Fahrt ins Blaue!

Schluss mit der Geldnot. Im Februar zocken Sie auf der ab.

LAN-Party | Ursprünglich war das Startprojekt des Media Networks e. V. für Mitte November geplant und soll jetzt endlich vom 11. bis 13. Februar 2005 stattfinden. Damit das mit 1.000 Teilnehmern ungewöhnlich große LAN-Erstlingsprojekt reibungslos abläuft, haben die Veranstalter bei den Kollegen der Millannium2k abgesehen und beauftragten zudem viele

Dienstleister. Das Netzwerk kommt von Verleiher Gigahertz, die Turniere organisiert die NGL, durch das Programm führt Gamesports.de. Die Verpflegung übernimmt ein Catering-Service. Es locken Turnierpreise im Wert von fetten 12.000 Euro. Ein Ticket für die LAN-Fact kostet 35 Euro im Vorverkauf.

FELIX LOHMEIER

Info: www.lan-fact.com

BESSERWISSE

GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER REPORTAGEN.



»Der Weihnachtsmann trägt den Zipfel im Gesicht.«

Wer Böses denkt ...

Schenkt man den Fernsehreportagen der letzten Zeit Glauben, wächst gerade eine Generation blutrünstiger Killer heran. Der geneigte Zocker wird mit Phrasen wie „Blutspur am Monitor“ oder „Videogemetzel im Kinderzimmer“ konfrontiert. Computerspiele sind viel zu hart, sagen zumindest überfromme Mediengurus, die aber offensichtlich nicht mal den Unterschied zwischen Domian und Domain kennen. Ich sage: Solange die Spiele nicht so hart sind wie der Sound von Slayer zu deren fiesesten Zeiten,

gibt es nichts zu befürchten. Natürlich bin ich der Sache auf den Grund gegangen, ich sprach mit führenden Wissenschaftlern der NASA und kann nun mit einem profunden Ergebnis aufwarten: Solche Reportagen sind nichts weiter als ein Haufen Pferdeäpfel! Um diese These zu belegen, habe ich mit den Fachleuten ein so genanntes Gedankenmodell geschaffen. Es skizziert eine mögliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen unter dem Einfluss von Computerspielen. Üben diese nämlich tatsächlich eine so große Wirkung auf die junge Generation aus, gibt es absolut nichts zu befürchten: Counter-Terroristen trainieren den ganzen Tag, um illegal abgelegte Bomben zu entschärfen. Eine Nation begnadeter Sportprofis wird unser Land beglücken. Unzählige neue Siedlungen entstehen und Eltern räumen die Zimmer ihrer Kinder dank Gravity-Gun innerhalb weniger Sekunden auf. Kein Grund zur Sorge also! Übrigens, die Autoren dieser Berichte holen bereits zum nächsten Schlag aus. Gerüchten zufolge soll es um die Abschaffung von Ostern und Weihnachten gehen, da durch diese Feste Kinder in ihrer Entwicklung empfindlich gestört werden. Sie würden nur noch an Eier und prall gefüllte Säcke denken ...

VAMPIRES



© 2004 www.Graupack.de

Mach den
TEST!

Auf der vorhergehenden Seite geht es um:

a_eine Eierspeise

b_die Invasion von Aliens

c_keine Ahnung, ich schau mir nur die bunten Bildchen an

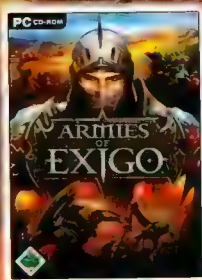
UM DAS LAND ZU BEHERRSCHEN, MUSST DU DIE TIEFEN EROBERN.

Brich in *Armies of Exigo* mit Elfen und Rittern in neue Welten auf. Bekämpfe teuflische Untiere in den Wäldern und Flusstälern der Oberwelt. Steige dann hinab in die dunklen, erbarmungslosen Höhlen der Unterwelt, um gegen eine noch dunklere Macht anzutreten - die Gefallenen. Ob du auf oder weit unter der Erde kämpfst - dein Feldzug um die Vorherrschaft kennt keine Grenzen.

Setze mächtige Zaubersprüche ein

Befehle gewaltige Armeen

Kämpfe strategisch auf zwei Ebenen



PC CD-ROM

BLACKWOOD
ENTERTAINMENT

Überbrücke die Grenzen des GAMES-ARTISTS
WWW.AGKEBAPARTNERS.DE



Online-Rollenspiel | Eine dämonische Macht versucht, das Universum zu versklaven. Also machen Sie sich auf, als neuer, strahlender Held alles Leben zu retten. Klingt episch? Ist es auch. Kein geringerer als *Ultima*-Schöpfer Richard Garriott lädt Sie nächstes Jahr in sein neues Online-Rollenspiel *Tabula Rasa* ein. Mit Kampf, Magie und Musik heizen Sie Feinden ein. Aufträge erledigen Sie in abgeschlossenen Gebieten, in die kein anderer Zutritt hat, solange Sie sich dort aufhalten. Wir sind gespannt.

Info: www.playtr.com

ANDREAS BERITTS

DOMINA

DAS ZOCKERWEIBCHEN

LUDENS

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Domina
Beruf: Zockerweibchen
Alter: 21
Nickname: Lady M
E-Mail: Stella.Hagen@t-online.de
Homepage: www.blogger.com
Lieblingsgenre: Science, Rollenspiele, Action
Lieblingsspiele: *Domin 2*, *GT 2004*, *Call of Duty*, *Sacred*, *Tomb Raider*, *Star Wars*
Wie kann ich spielen: Ich bin eine Zockerin, nicht ein Mann!
Steuerung: Ich spiele auf einem PC mit Maus und Tastatur.

Anm. d. Red.: Schon, dass auch aus einer Kommunikationstechnologie schreibt, die dazu noch Shooter spielt. Dein Halsband gefällt uns prima, es gehen nämlich auch total auf Rock & Rollenspiele. Erlebeß Gerald und es ist noch keine Zeit! Und bewirb dich bei uns, wenn du was gelernt hast!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

LIES MICH!

CPL IN DÜSSELDORF

E-Sport | Im Rahmen der World Tour 2005 macht die CPL im Juni in Düsseldorf Station. Die Stadt am Rhein ist damit eine von weltweit zehn Stationen, bei denen 10.000 Spieler um insgesamt eine Million Dollar Preisgeld kämpfen. Entgegen den Erwartungen hat die CPL als einzige und offizielle Disziplin überraschend *Painkiller* bestimmt. Der Tourneestart ist in Istanbul. Weitere CPL-Events in Europa finden in Barcelona (März), Sheffield (August) und Stockholm (September) statt.

Info: www.thecpl.com

(FL)

MEHR E-SPORT BEI GIGA

E-Sport | E-Sport hat auf dem Kanal NBC GIGA jetzt ein eigenes



TV-Format: *GIGA E-Sports*. Immer montags und dienstags von 22:00 bis 0:00 Uhr senden Etienne und Budi Live aus dem Studio. Die Sendung gliedert sich in drei Bereiche: Am Talk-Desk stehen E-Sport-Promis Rede und Antwort, Redakteure

berichten vom News-Desk und an der Zock-Station treffen Profispieler Live aufeinander. Von Mittwoch bis Sonntag läuft GIGA Games.

Info: www.giga.de

(FL)

ERSTER CLAN MIT TV-SPOT

E-Sport | Das Schroet Kommando hat einen professionellen Image-Trailer produziert, der als einminütiger TV-Spot mit Unterstützung

des Sponsors Intel europaweit ausgestrahlt werden soll. Der Film zeigt das schwedische Counter-Strike-Team vom Schroet Kommando bei einer Lagebesprechung im Weißen Haus.

Ihnen wird der Auftrag erteilt, eine von Terroristen gelegte Bombe zu entschärfen, welche die ganze Welt bedroht. Auf die Frage „Gentlemen, are you ready to save the world?“ (dt.: Herren, seid ihr bereit, die Welt zu retten?) entspringt Abdissamad „SpawN“ Mohamed nur ein kurzes und abgeklärtes „Ja!“

Info: www.twilighttrav.com

>>Lieblingsfilm der Klemmer:
Club der toten Dichter

(FL)

LINEAGE 2

Online-Rollenspiel

Ab sofort stürzen sich auch deutsche Fantasy-Fans in die magische Welt von *Lineage 2: The Chaotic Chronicle*. Hierzulande bringt Flashpoint das erfolgreiche asiatische Online-Rollenspiel mit Unreal-Engine auf den Markt. Wer auf epische Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe steht, darf hoffen. Einen Test lesen Sie in der nächsten PC ACTION. (AB)

Info: www.lineage2.com

>>Lady Dentschert
Eine Online-Lin...

Auswertung:

- „Du hast Hunger - lies was und schau nach, was Du vor 2 Sekunden überlesen hast.“
- „Hervorragend! Dann wirst Du sicher auch, wie lange ein Anarchy Online-Spieler pro Tag durchschnittlich Anarchy Online spielt (falls nicht: Stelle 2 Gulden von hier - klick hier zurück!)“
- „Alles klar, dann haben wir eine Überraschung für Dich: <http://www.anarchyonline.de/away/meda>“



HardwareRogge GmbH

Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör



www.Hardware-Rogge.de

Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++



ThermalRock OceanDome

- Schwarz

129.00 €



ThermalRock Dragon

- Silber

139.00 €



Sharkoon SilentStorm Netzteil

- 370W, 430W, 480W & 535W

ab 63.90 €



Tagan TG420-U02 iXeye

- 420 W

89.90 €



Shuttle XP Mod

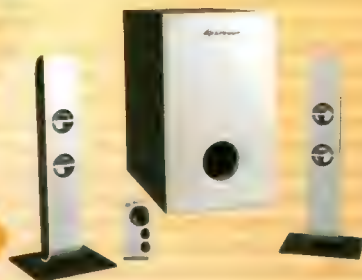
- blau oder transparent

19.90 €

Sharkoon SB Audics 2.1

- Soundsystem

29.90 €



www.Hardware-Rogge.de

HardwareRogge GmbH, Geschäftsführer: Daniel Rogge - Schönhauser Str. 28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047
Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten: Mo-Fr 09.00-16.30 Uhr. Irrtümer, Preisänderungen und
Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt. Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

LESER BRIEF

Verschieberbande

Heft 5 nach dem Weggang von Herrn Fränkel. Die Bahn kommt. Irgendwann. Genau wie die PC ACTION. Denn in einer Welt des Terrors und unfreundlicher Postschalterbeamter ist eine regelmäßige Prise Humor nicht mit Aktien und Wertgegenständen zu bezahlen. Sondern mit Geld.

CISZEWSKI: Ich halt's nicht aus. Ich kann nicht mehr warten. Herr Hesse, hätten Sie bitte die Güte, meinem Leben ein denkwürdiges Ende zu setzen?

HESSE: Sehr gerne. Aber was ist denn überhaupt los, Tschitschedingsbumswitz?

CISZEWSKI: Meine Hände zittern. Ich bin von Humorlosigkeit umgeben. Ich brauche eine neue Dosis PC ACTION. Und die nächste Ausgabe erscheint erst am 26. Januar! Wie soll ich es bis dahin denn aushalten?

HESSE: Am besten genauso, wie Sie seit 19 Jahren Ihre Jungfräulichkeit bewahrt haben. Doch im Ernst: Diese Entzugerscheinungen rühren bestimmt daher, weil Sie zu viel in die Glotze gucken. Nicht umsonst ist ZDF laut neuesten Umfragen die Abkürzung für „Zu viel Dreck im Fernsehen“.

CISZEWSKI: Immer diese Frontalangriffe. Ich leide und Sie machen sich über mich lustig. Sie können mich mal Kerner haben, Hesse.

HESSE: Okay Ciswegkuckwitz, dann verrate ich Ihnen mal, was bis jetzt noch keiner wusste. Die kommende Ausgabe der PC ACTION erscheint bereits am 21. Januar.

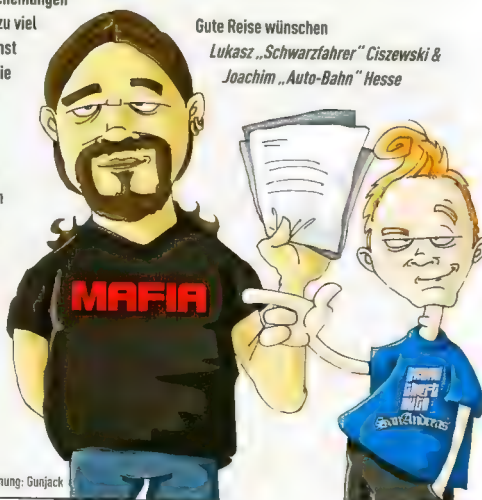
CISZEWSKI: Schämen Sie sich! Sie treiben Schindluder mit meinen Gefühlen! Auf Seite 186 steht der 26. Januar. Auf Ihre fiesen Tricks falle ich nicht herein.

HESSE: Ich bin so zuverlässig wie die Deutsche Bahn.

CISZEWSKI: Jetzt haben Sie sich verraten. Die Bahn kommt auch nie früher als geplant. Das Einzige, was die Halsabschneider hinbekommen ist, die Fahrkartenpreise bereits zum zweiten Mal in diesem Jahr zu erhöhen.

HESSE: Warten Sie es ab, Herr Ckluscheissovitz ...

Gute Reise wünschen
Lukasz „Schwarzfahrer“ Ciszewski &
Joachim „Auto-Bahn“ Hesse



Zeichnung: Gunjack



HANGMAN

Ich brauche unbedingt das Dream-catcher-Bändel, damit ich mich erhängen kann, denn ich bin schon von einer ein Meter hohen Brücke gesprungen, habe mich hinter das Auto geworfen und mir sogar in den Fuß geschossen und ich lebe immer noch. Außerdem bekomme ich wahrscheinlich keine Lehrstelle als Fachinformatiker. Bitte, ich brauche den Schlüsselanhänger ...

MAIK WALTHER, DRESDEN

Wer Dresden übersteht, für den kann es nur aufwärts gehen. Du bekommst das Bändchen. Und nun zieh Leine.

PACK DICH!

Ich habe eine Bitte an euch: Ich will World of Warcraft zocken, aber das Game hat zwei Gigabyte! Könnt ihr es bitte auf eure DVD packen? Bitte!

RENE SCHWABE, PER E-MAIL

Aber René, dann haben wir doch keinen Platz mehr für die ganzen neuen Kinofilme und die gecrackte Version von Half-Life 2.

DU ALTE SCHEISSE!

Ich hab mir heute zum ersten Mal die PC ACTION-Homepage seit etwa acht Jahren angesehen. Ich war ziemlich geschockt, denn das Niveau dieser Zeitung hat sich anscheinend vom Spiegel zur Bild-Zeitung gewandelt. Mir ist nicht

klar, warum die Steckbriefe hinter dem Link „Peepshow“ verborgen werden müssen. Ebenso scheint das Wort „Scheiße“ bei Ihnen zum Alltagsvokabular zu gehören. Mir ist klar, dass jede Zielgruppe ihr eigenes Magazin verdient. Eines ist mir nicht klar, wie kann man als Volontär/Redakteur mit Studium oder allenfalls mit Ambitionen auf so einem Niveau schreiben? Macht man sich insgeheim über die Leser lustig, dass sie für wenig „Kunst“ Geld ausgeben? Ist es nicht möglich, eine einfachere, leichter verständliche Sprache zu benutzen, ohne gleich ins Bodenlose zu stürzen? „Lesen macht schlaue Menschen schlauer und dumme Menschen dümmer“, dass muss eigentlich nicht sein.

BENJAMIN BRINKMANN, PER E-MAIL

Stimmt, jede Zielgruppe verdient ihr eigenes Magazin. Aber womit haben wir Sie verdient?

DU ALTE SCHEISSE 2

Hallo, also über so viel Scheiße auf drei CDs werde ich mich wohl noch lange ärgern. Dies war das erste und letzte Mal, dass ich Ihr Blatt gekauft hab. Zwei Gigabyte, haha! Nur Mist! Kaum zu glauben. Und so viele Demos. Kotz. Frohe Weihnachten. Arschlöcher!

STEFAN MEISTER, PER E-MAIL

Jetzt wissen wir wenigstens, wo wir diese bösen Worte herhaben.

ICH BRAUCH'S

Geht's dir gut in der PCA? Ich hoffe ja! Denn ich möchte gern, wenn „Need for Speed Underground 2“ erscheint, das Game haben!

SIMON KAMINSKI, OCHTRUP

Kauf es dir bei Karstadt, die können momentan jeden Cent gebrauchen.

TIERLEBEN



SCHWEINE!

ELLEN STABLO, PER E-MAIL

ELLEN!

**VORSICHT
BISSIGE
REDAKTEURE**

MÄNNER UNTER SICH

Muss euch sagen, die Ausgabe ist euch echt besonders gut gelungen. Wie immer informativ und optisch ansprechend! Auch du und Lukas kriegt das mit den Leserbriefen gut hin.

Respekt! Grüß mal alle und sag Ahmet mal, dass er abgenommen hat! [...]

CONSTANTIN VON KORTZLEISCH, MÜNSTER

„Hey Ahmet, du hast abgenommen.“
– „Aber nicht überall, Baby!“ – „Igit!“

OSTFRONT

Sehr geehrte Damen und Herren, stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie stehen im Zeitschriftengeschäft und überlegen sich vielleicht doch mal, eine andere Spielzeitschrift als gewöhnlich zu kaufen – warum auch nicht? [...] Sie schlagen also z. B. die PC ACTION (Ausgabe 1/2005) an einer beliebigen Stelle auf und fangen an, ein Stück zu

PC ACTION BRINGT'S

HEY DU! JA, DU!

Jeden Monat erfüllen wir per Video in PC ACTION TV Ihre Wettvorschläge. Obwohl mit „Mauspads zerstören“ oder „Ernste Bildunterschriften erfinden“ schon ein paar witzige Sachen dabei waren, sind wir dennoch von Ihrer Gesamtleistung dezent enttäuscht. Fällt Ihnen nichts Besseres ein? Machen den Computerspiele wirklich dumm und einfallslos? Wir glauben nicht, deswegen geben wir Ihnen auch diesen Monat noch eine Chance. Schreiben Sie an leserbriefe@paction.de eine E-Mail, die mit den folgenden Worten beginnt: „Ich wette, dass es die PC ACTION-Redaktion nicht schafft ...“ Bedenken Sie nur, dass wir alte Männer sind und die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (also zwischen 13 und 14 Uhr) zu schaffen sein muss. Überraschen Sie uns!



»Für viele ungewohnt: gemeinschafts-toiletten.«

AUF DVD
PC ACTION TV



Moin, Kindergarten! [...] Ich will ja nicht meckern, aber was im Bezug auf Silent Hunter 3 und die Reichsmarine unter „Lies mich!“ steht (01/2005, Seite 18), ist schon interessant. Die Reichsmarine existierte nämlich von 1921 bis 1935 und wurde dann am 01.06.1935 in Kriegsmarine umbenannt (so wie zuvor die Reichswehr in Wehrmacht umbenannt wurde). [...] Der Weimarer Republik und damit der Reichsmarine war es, laut Versailler Vertrag, untersagt, U-Boote zu besitzen, was sich erst mit dem deutsch-britischen Flottenabkommen vom 18.06.1935 änderte. Da hieß der Verein aber schon Kriegsmarine. [...]

OLIVER CROIS, HERFORD

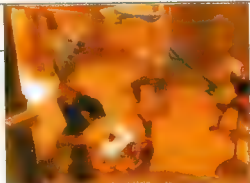
Jetzt reicht's! Unser XXL-Ossi ist ja zu gar nichts zu gebrauchen. In einem U-Boot der Reichsmarine durch den Nordatlantik zu schippern, ist in der Tat schwer. Genaue gesagt, unmöglich. Historische Fakten, wie die Umbenennung der Reichsmarine in Kriegsmarine im Jahr 1935, gehören doch zu jedem gut sortierten Allgemeinwissen. Dass es auf der offiziellen Homepage von Ubisoft ebenfalls falsch steht, ist keine Entschuldigung. Auch nicht für ein Kind des Ostens. Als Strafe musste **Marc Brehme** eine Woche mit Bundeswehren auskommen. Nachdem er binnen 20 Minuten ein Drittel seines Gesamtgewichts verlor, brauchen wir den Strafvolzug ab.

UND DER IST AUCH DOOF!

REDAKTEUR
Ahmet İcittürk

VERGEREN

Wollte uns in seinem Test vertickern, dass es bei Prince of Persia: Warrior Within eine Neuheit wäre, gegenseitige Angriffe abzubreken, wenn der Held auf dem Boden liegt. Das ist leider genauso wahr wie die Behauptung, dass Dieter Bohlen ein brillanter Künstler war. Beim Vorgängertitel PoP: The Sands of Time war dies schon möglich (siehe von uns aufgetriebenes Beweisbild). Das bemerkte unser palästinensischer Leser Nabil Möhr und schlug vor: „Ich bin dafür, dass er eine harte Strafe bestehend aus zehn Peitschenhieben bekommt, da er mit seiner Behauptung das Persische Reich und den Prinzen in den Dreck gezogen hat.“ Wo er Recht hat, hat er Recht! Aber wir wollten nicht knausern und erhöhten um 20 Stockschläge.



DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE


1 **A** (NEU)

HALF-LIFE 2
Valve

2 **V** (1)

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
Infinity Ward

3 **A** (NEU)

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
EA Black Box

5 **V** (2)

THE SIMS 2
EA Games

6 **A** (15)

COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve

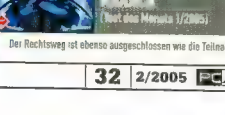
7 **A** (11)

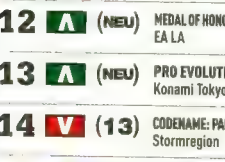
GTA VICE CITY
Rockstar Games

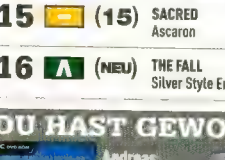
9 **V** (5)

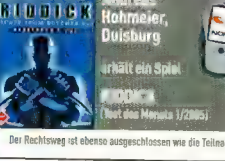
GOthic 2
Piranha Bytes

10 **V** (6)

ROME: TOTAL WAR
Creative Assembly

11 **V** (10)

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR
Relic Entertainment

12 **A** (NEU)

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
EA LA

13 **A** (NEU)

PRO EVOLUTION SOCCER 4
Konami Tokyo

14 **V** (13)

CODENAME: PANZERS - PHASE ONE
Stormregion

15 **V** (15)

SACRED
Ascaron

16 **A** (NEU)

THE FALL
Silver Style Entertainment

4 **V** (3)

FAR CRY
Crytek

6 **A** (15)

COUNTER-STRIKE SOURCE
Valve

8 **V** (4)

DOOM 3
id Software

10 **V** (6)

ROME: TOTAL WAR
Creative Assembly

17 **A** (NEU)

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES
Troika Games

18 **A** (NEU)

DND: DIE SCHLACHT UM MITTELDERE
EA LA

19 **V** (8)

BATTLEFIELD VIETNAM
Digital Illusions

20 **V** (20)

COLIN MCRAE RALLY 2005
Codemasters

lesen. Weil mittig abgedruckt, stoßen Sie dann beispielsweise auf den Siedler-5-Test [...] Während der Suche nach Antwort auf die unbewusste Frage, ob dieses Magazin denn nun kaufenswert ist oder nicht, stoßen sie dann auf einen kleinen Kasten, überschrieben mit „Die Top 3 der dümmsten Siedler“ [...]. Was ich in diesem kurzen Stück geboten bekommen habe, war mehr als ein Schlag unter die Gürtellinie. [...] Unter der Annahme, dass kein halbwegs vernünftiger Mensch (der für die Öffentlichkeit schreibt) das Schicksal von Millionen Menschen in solch krasser Weise in das falsche Licht rückt, um einem ganzen Volk Dummheit attestieren zu können, war es einfach nicht möglich, diese Texte einzuordnen. Sollte sich der Autor an Ironie oder Satire versucht haben, muss ich ihm an dieser Stelle leider bescheinigen, dazu völlig unfähig zu sein. [...] Wenn ich als erwachsener, universitär gebildeter Mann ebenso wie meine Freundin, die zufällig Journalistin ist, nach viel Verwirrung doch zu dem Schluss komme, dass wir uns hier nicht einer ironischen oder satirischen Äußerung gegenübersehen und uns innerlich beleidigt und verletzt fühlen, haben Sie etwas falsch gemacht. [...] Ich meine aber behaupten zu können, dass ich sicher nicht der einzige Ostdeutsche bin, der solche Ausflüge unter die Gürtellinie als beleidigend empfindet – auch wenn der Rest der Republik darüber lacht.

DANIEL GEBHARDT, PER E-MAIL

Tut uns Leid! Der Kasten stammt von Marc Brehme. Der hat es nicht so mit Humor. Der kommt aus dem Osten.

WIR SIND GEIL!

Hier ist ein weiterer euch huldgender Anhänger von eurem göttlichen Heft. Ich sage euch, diese ganzen Leserbriefe, die euch schlecht machen, sollte man sofort als Spam aus dem Internet löschen. So etwas dürfte den geheiligten Boden eurer Rechner erst gar nicht betreten. Ich willt noch fragen: Sach mal, woher nehmt ihr eigentlich diese verachtenden, brutalen und miesen Kommentare? Fällt einem normalen Menschen so was ein oder habt ihr dafür speziell gezüchtete Rassen? Muss wohl sein. Das soll keine Kritik sein, denn ich find die Kommentare witzig und super. Das was oben steht, sagte mal meine Mutter. Na ja, die findet auch garantiert, dass Blene Maja ein Porno ist. Egal. Könnt ihr eure kranken Kommentare noch böser machen? [...]

SEBASTIAN RINDFLEISCH, PER E-MAIL

Biene Maja ist kein Porno? Dann hätten wir doch diesen Schneefittchen-Film ausleihen sollen. Aber es freut uns sehr, dass es auch intellektuell gebildete Menschen gibt, die unsere feinfühligste Art

DU HAST GEWONNEN!

Wie heißt ihr derzeitiges Lieblingsspiel?

Andreas Rohmeier, Duisburg
„Ich hab' ein Spiel gewonnen.“
PC ACTION
1/2005

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 14“ und darauf folgend ein Lieblingsspiel und den Spielertitel (Beispiel: PCA 14 Pac-Man) an die: 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (Österreich) oder 9292 *** (Schweiz). Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel

an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!“ Dr-Mack-Strasse 77 • 91062 Fürth • oder eine E-Mail an linbling@cpaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats

* 0,49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** 0,50 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen

von humoristischer Satire zu würdigen wissen.

EXOTISCH

schimmer am Freitag
weilte sich Robinson
Crusoe eine von der
Palme.



Foto: action press

Tag Ihr Leute,
hab da mal
eine komische
Frage. Gibt
es denn eine
„Baufahrzeug-Simulation“ im
Handel? Es wär doch bestimmt toll, mit
'ner CAT-Raupe im Matsch zu wühlen
und mit 'nem Zeppelin-Kettenbagger
'nen Erdaushub zu vollbringen. Am
Ende lädt man den ganzen Schlamm
mit 'nem Volvo-Radlader auf einen
LKW und fährt ihn von dannen. Gibt's
so ein Spiel?

JENS BORCHHARDT, PER E-MAIL

Wir glauben schon. Frag mal nach bei
www.arbeitsagentur.de. Und wenn du
schon dabei bist, dann check mal ab, ob
dieses Spiel Hartz 4 - Urlaub total schon
fertig ist.

DAMPF ABLASSEN

[...] Da Steam meine gesamte Festplatte
scannst und ausliest, welche Spiele
ich sonst noch auf der Platte habe (um
zu erfahren, was der typische HL2-Gamer
sonst noch so treibt), bin ich über-
zeugt, dass meine Lieblingsspiele in
HL3 berücksichtigt werden. Das finde
ich besonders toll. Gut ist auch, dass
der Offline-Modus oft nicht richtig
funktioniert, da ich so meine Flatrate
endlich voll ausnutzen kann. Da Vi-
vendi und Valve in stetigem Rechts-
streit wegen Steam stehen, werde ich
wohl auch davor bewahrt, in einigen
Monaten ein dann veraltetes Game
zu spielen, da es sich dann gar nicht
erst starten lässt. Wieder ein genialer



KLUGSCHEISSER DES MONATS

Sehr geehrte PCA-Redaktion, eure polni-
sche Importware Ciszewski hat sich mal
wieder als völlig beschuefert erwiesen!
In der GTA-San-Andreas-Vorschau auf
S. 46 (01/2005) behauptet er, dass der Song
„Nuthin' but a G Thang“ von Dr. Dre ist,
was natürlich falsch ist. In Wirklichkeit
ist der Song von N.W.A., der Gruppe, bei
der Dre Mitglied war. Wenn ich an eurer
Stelle wäre, würde ich den Polen wieder

abschieben, oder er soll sich einen neuen
Job suchen ... Autos klauen zum Beispiel.

ALBERT ORTLIEB, PER E-MAIL

Auch auf die Gefahr hin, alle Rap-Hasser zu
langweilen: Sie haben Unrecht, Herr Ortlieb.
„Nuthin' but a G Thang“ wurde 1992 auf Dr.
Dres Soloplatte „The Chronic“ veröffentlicht.
Das kommt davon, wenn man seine Infor-
mationen aus dubiosen MP3s bezieht.

GANZ SCHLECHTE KARTEN!

Sie glauben ja nicht, welch tiefsinnige
Postkarten wir jeden Monat bekommen. So
philosophierte Claus-Dieter Grätz aus Ron-
nenberg auf Lebkuchnpappe: „Habe kein
Internet und würde auch gern den Nacht-
Cheat haben wollen [...]“ und so weiter.
Danke, dass du deine Gedanken mit uns
geteilt hast, Claus-Dieter. Dass die Post-
karte von Hans-Georg Schwerdtfeger über-
haupt ankam, ist ziemlich verwunderlich.
Er schrieb mit einer unansehnlichen Sau-
klause an die „Pedaktion PC Aktion“: „Das

ist das Haus vom Ni-
kolas. Bald. A) Las-
sen Längen lebendiges lächeln erwarten.
1) Nur nicht wieder ein Mal im Tod
und Elend gehen. 1) Lies mich, schreib mich,
oder etwa nicht? Dein Hans-Georg.“ Herz-
erweichend! Besonders gefreut haben wir
uns über das Kartenmotiv „Osterprozessi-
on Madrid“, das an Merchandisingartikel
des Ku-Klux-Klans erinnert. Schicken Sie
uns doch auch mal wieder ein nettes Kar-
tenchen!

Schachzug. Besonders gelungen finde
ich allerdings, dass der Vertrag, den ich
mit Steam abschließe, nicht eindeutig
angibt, welche Dienste kostenlos und
welche kostenpflichtig sind. So bleibe
ich flexibel. Insgesamt ist Steam also
eine super, super Sache. So, jetzt muss
ich aber aufhören, da gerade mein
Pfleger ins Zimmer kommt. Der wird

immer böse, wenn ich Pipi und AA auf
den Boden mache.

JÜRGEN BAUR, PER E-MAIL

Aber uns darfst du diesen paranoiden
Mist schicken, was? Wenn Microsoft nun
wie jede Woche den E-Mail-Versand aus-
wertet, bekommen wir nur wieder Ärger
mit dem Bundeskriminalamt.

OkaySoft service
» Vorbestellservice
» 15:45 Sofortversand
» cut / uncut - Info
OkaySoft online
» Importe
» Topaktuell
» Termine
» Lagerstatus
» 18er Bereich
OkaySoft mail
» Auftragsbestätigung
» Versandbestätigung
» Termin - Infos
» Track & Trace

OKAYSOFT

SPIELE - VERSAND M.T.V.

Call of Duty 3	ab 12,90	Die Simpsons 2	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 4	ab 12,90	Die Simpsons 3	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 5	ab 12,90	Die Simpsons 4	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 6	ab 12,90	Die Simpsons 5	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 7	ab 12,90	Die Simpsons 6	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 8	ab 12,90	Die Simpsons 7	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 9	ab 12,90	Die Simpsons 8	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 10	ab 12,90	Die Simpsons 9	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 11	ab 12,90	Die Simpsons 10	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 12	ab 12,90	Die Simpsons 11	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 13	ab 12,90	Die Simpsons 12	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 14	ab 12,90	Die Simpsons 13	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 15	ab 12,90	Die Simpsons 14	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 16	ab 12,90	Die Simpsons 15	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 17	ab 12,90	Die Simpsons 16	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 18	ab 12,90	Die Simpsons 17	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 19	ab 12,90	Die Simpsons 18	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 20	ab 12,90	Die Simpsons 19	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 21	ab 12,90	Die Simpsons 20	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 22	ab 12,90	Die Simpsons 21	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 23	ab 12,90	Die Simpsons 22	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 24	ab 12,90	Die Simpsons 23	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 25	ab 12,90	Die Simpsons 24	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 26	ab 12,90	Die Simpsons 25	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 27	ab 12,90	Die Simpsons 26	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 28	ab 12,90	Die Simpsons 27	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 29	ab 12,90	Die Simpsons 28	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 30	ab 12,90	Die Simpsons 29	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 31	ab 12,90	Die Simpsons 30	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 32	ab 12,90	Die Simpsons 31	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 33	ab 12,90	Die Simpsons 32	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 34	ab 12,90	Die Simpsons 33	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 35	ab 12,90	Die Simpsons 34	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 36	ab 12,90	Die Simpsons 35	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 37	ab 12,90	Die Simpsons 36	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 38	ab 12,90	Die Simpsons 37	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 39	ab 12,90	Die Simpsons 38	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 40	ab 12,90	Die Simpsons 39	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 41	ab 12,90	Die Simpsons 40	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 42	ab 12,90	Die Simpsons 41	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 43	ab 12,90	Die Simpsons 42	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 44	ab 12,90	Die Simpsons 43	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 45	ab 12,90	Die Simpsons 44	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 46	ab 12,90	Die Simpsons 45	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 47	ab 12,90	Die Simpsons 46	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 48	ab 12,90	Die Simpsons 47	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 49	ab 12,90	Die Simpsons 48	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 50	ab 12,90	Die Simpsons 49	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 51	ab 12,90	Die Simpsons 50	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 52	ab 12,90	Die Simpsons 51	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 53	ab 12,90	Die Simpsons 52	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 54	ab 12,90	Die Simpsons 53	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 55	ab 12,90	Die Simpsons 54	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 56	ab 12,90	Die Simpsons 55	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 57	ab 12,90	Die Simpsons 56	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 58	ab 12,90	Die Simpsons 57	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 59	ab 12,90	Die Simpsons 58	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 60	ab 12,90	Die Simpsons 59	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 61	ab 12,90	Die Simpsons 60	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 62	ab 12,90	Die Simpsons 61	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 63	ab 12,90	Die Simpsons 62	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 64	ab 12,90	Die Simpsons 63	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 65	ab 12,90	Die Simpsons 64	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 66	ab 12,90	Die Simpsons 65	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 67	ab 12,90	Die Simpsons 66	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 68	ab 12,90	Die Simpsons 67	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 69	ab 12,90	Die Simpsons 68	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 70	ab 12,90	Die Simpsons 69	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 71	ab 12,90	Die Simpsons 70	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 72	ab 12,90	Die Simpsons 71	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 73	ab 12,90	Die Simpsons 72	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 74	ab 12,90	Die Simpsons 73	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 75	ab 12,90	Die Simpsons 74	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 76	ab 12,90	Die Simpsons 75	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 77	ab 12,90	Die Simpsons 76	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 78	ab 12,90	Die Simpsons 77	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 79	ab 12,90	Die Simpsons 78	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 80	ab 12,90	Die Simpsons 79	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 81	ab 12,90	Die Simpsons 80	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 82	ab 12,90	Die Simpsons 81	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 83	ab 12,90	Die Simpsons 82	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 84	ab 12,90	Die Simpsons 83	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 85	ab 12,90	Die Simpsons 84	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 86	ab 12,90	Die Simpsons 85	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 87	ab 12,90	Die Simpsons 86	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 88	ab 12,90	Die Simpsons 87	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 89	ab 12,90	Die Simpsons 88	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 90	ab 12,90	Die Simpsons 89	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 91	ab 12,90	Die Simpsons 90	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 92	ab 12,90	Die Simpsons 91	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 93	ab 12,90	Die Simpsons 92	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 94	ab 12,90	Die Simpsons 93	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 95	ab 12,90	Die Simpsons 94	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 96	ab 12,90	Die Simpsons 95	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 97	ab 12,90	Die Simpsons 96	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 98	ab 12,90	Die Simpsons 97	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 99	ab 12,90	Die Simpsons 98	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 100	ab 12,90	Die Simpsons 99	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 101	ab 12,90	Die Simpsons 100	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 102	ab 12,90	Die Simpsons 101	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 103	ab 12,90	Die Simpsons 102	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 104	ab 12,90	Die Simpsons 103	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 105	ab 12,90	Die Simpsons 104	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 106	ab 12,90	Die Simpsons 105	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 107	ab 12,90	Die Simpsons 106	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 108	ab 12,90	Die Simpsons 107	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 109	ab 12,90	Die Simpsons 108	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 110	ab 12,90	Die Simpsons 109	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 111	ab 12,90	Die Simpsons 110	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 112	ab 12,90	Die Simpsons 111	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 113	ab 12,90	Die Simpsons 112	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 114	ab 12,90	Die Simpsons 113	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 115	ab 12,90	Die Simpsons 114	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 116	ab 12,90	Die Simpsons 115	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 117	ab 12,90	Die Simpsons 116	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 118	ab 12,90	Die Simpsons 117	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 119	ab 12,90	Die Simpsons 118	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 120	ab 12,90	Die Simpsons 119	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 121	ab 12,90	Die Simpsons 120	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 122	ab 12,90	Die Simpsons 121	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 123	ab 12,90	Die Simpsons 122	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 124	ab 12,90	Die Simpsons 123	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 125	ab 12,90	Die Simpsons 124	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 126	ab 12,90	Die Simpsons 125	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 127	ab 12,90	Die Simpsons 126	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 128	ab 12,90	Die Simpsons 127	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 129	ab 12,90	Die Simpsons 128	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 130	ab 12,90	Die Simpsons 129	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 131	ab 12,90	Die Simpsons 130	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 132	ab 12,90	Die Simpsons 131	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 133	ab 12,90	Die Simpsons 132	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 134	ab 12,90	Die Simpsons 133	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 135	ab 12,90	Die Simpsons 134	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 136	ab 12,90	Die Simpsons 135	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 137	ab 12,90	Die Simpsons 136	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 138	ab 12,90	Die Simpsons 137	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 139	ab 12,90	Die Simpsons 138	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 140	ab 12,90	Die Simpsons 139	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 141	ab 12,90	Die Simpsons 140	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 142	ab 12,90	Die Simpsons 141	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 143	ab 12,90	Die Simpsons 142	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 144	ab 12,90	Die Simpsons 143	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 145	ab 12,90	Die Simpsons 144	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 146	ab 12,90	Die Simpsons 145	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 147	ab 12,90	Die Simpsons 146	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 148	ab 12,90	Die Simpsons 147	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 149	ab 12,90	Die Simpsons 148	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 150	ab 12,90	Die Simpsons 149	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 151	ab 12,90	Die Simpsons 150	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 152	ab 12,90	Die Simpsons 151	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 153	ab 12,90	Die Simpsons 152	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 154	ab 12,90	Die Simpsons 153	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 155	ab 12,90	Die Simpsons 154	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 156	ab 12,90	Die Simpsons 155	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 157	ab 12,90	Die Simpsons 156	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 158	ab 12,90	Die Simpsons 157	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 159	ab 12,90	Die Simpsons 158	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 160	ab 12,90	Die Simpsons 159	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 161	ab 12,90	Die Simpsons 160	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 162	ab 12,90	Die Simpsons 161	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 163	ab 12,90	Die Simpsons 162	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 164	ab 12,90	Die Simpsons 163	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 165	ab 12,90	Die Simpsons 164	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 166	ab 12,90	Die Simpsons 165	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 167	ab 12,90	Die Simpsons 166	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 168	ab 12,90	Die Simpsons 167	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 169	ab 12,90	Die Simpsons 168	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 170	ab 12,90	Die Simpsons 169	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 171	ab 12,90	Die Simpsons 170	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 172	ab 12,90	Die Simpsons 171	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 173	ab 12,90	Die Simpsons 172	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 174	ab 12,90	Die Simpsons 173	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 175	ab 12,90	Die Simpsons 174	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 176	ab 12,90	Die Simpsons 175	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 177	ab 12,90	Die Simpsons 176	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 178	ab 12,90	Die Simpsons 177	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 179	ab 12,90	Die Simpsons 178	ab 12,90	Unlabeled	ab 12,90
Call of Duty 180	ab 12,90				

LESERBRIEF
DES MONATS

Hallo, wollt nur mal sagen, dass eure Zeitschrift so ziemlich das Niveauloseste ist, was es gibt. Irgendwie sieht es fast so aus, als wolltet ihr ein amerikanisches Heft imitieren. Diese möchtegern-witzigen Kommentare zu den Bildern sind so ziemlich das Schlimmste und eure Tests

sind auch hirnlos. Und ich freu mich schon wie Sau über eine unheimlich lustige Antwort auf diese Mail (wenn ich überhaupt eine bekomme). Aber seid bitte etwas kreativer, sonst hat sich das ganze Schreiben ja nicht gelohnt.

OLIVER MOKKA, PER E-MAIL

ZAHLTAG



»Howard Carpendale hat seine Saalweite verloren.«

Heyho, ich kaufe euer Heftchen schon seit – ja seit wann eigentlich? Na ja, da hattet ihr noch dieses dumme grüne Logo – und ich kaufe es immer noch? Warum? Na sorry, aber wer es nötig hat, Redakteure aus Billiglohnländern zu holen (der Türke und der Pole), braucht dringend Geld. Und das stecke ich euch

in eure fetten Hintern, indem ich euer Heft – Monat für Monat – kaufe. Na ja, wer es dann noch nötig hat, das Ganze in Österreich zu vermarkten, der hat a) 'nen Sprung in der Schüssel oder b) ist ein noch ärmeres Schwein als jede Frau, die Herrn Bigge ertragen muss. [...]

PATRICK WALTER, DIENHEIM

Wieso arm? Die Frauen werden ganz normal bezahlt.

STÄNKERER

Ein Arbeitssklave, zuständig für Propaganda und Erweiterung des Sklavenbestandes, hat Ihre interessante Zeitschrift „PC ACTION“ entdeckt, in dieser es öfter erwähnt wird, dass Ihre Redaktion hauptsächlich aus qualitativen Sklaven besteht. Diesen Markt des Sklavenhan-

dels lässt sich das FurzFilms-Imperium natürlich nicht entgehen und zeigt großes Interesse. Da der Sklavenbestand in unseren Reihen immer knapper wird, würden wir gerne mit Ihnen in Kontakt treten, um darüber zu diskutieren. Heil dem Imperium!

FURZFILMS-MAGISTRAT FÜR PROPAGANDA UND ERWEITERUNG DES SKLAVENBESTANDES, PAPENBURG

Unser Sklavendachverband zur Reinhaltung deutscher Schreibsklaven verbietet uns jegliche nebenberufliche Sklaverei. Wir bedauern Ihnen mitteilen zu müssen, dass wir aufgrund dieses Sachverhalts eine Leihgabe ablehnen müssen.

WEHRPFLICHT

Los, schnell her mit dem Feuerwehrauto „Fire Department 2“, ich bin nämlich gestern mit der Kippe im Maul eingepengnet und jetzt kokelt meine Bettdecke ziemlich heftig. Also beeilt euch bitte!

CHRISTOPHER SCHECH, WÖRRSTADT

Ist so gut wie unterwegs. Wir suchen nur noch einen passenden Fahrer.

EPILOG

Lukasz Ciszewski: Hey Hesse, finden Sie das Cover dieser Ausgabe auch potthässlich?

Joachim Hesse: Unsinn, Tschnitzelwitz. Ich bin so was von Ihrem Gesicht gewohnt.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail.
Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An LESERBRIEF@PCACTION.DE oder

COMPUTEC MEDIA AG
REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEF
DR.-MACK-STRASSE 77
90762 FÜRTH
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

- ... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; compute.abo@pvz.de).
- ... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06244/8882-882; bgensar@loserservice.at).
- ... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 184/185 und DVD-Papphülle).
- ... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seite 184 mit Hersteller-Hotlines.



Spietefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an LESERBRIEF@PCACTION.DE mit dem Stichwort „HER DAMIT!“. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.



DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

US-AUTO-MAGAZIN „DUB“

(Pimp my Ride!)

SOUNDTRACK „THE MOMENT OF SILENCE“

(Mit 34 tollen Tracks!)

ZWEI SÄCKE KARTOFFELN „AULA UND CHARLOTTE“

(„Mehlig kochend“ und „Fest kochend“ – ein Genuss!)

GEWINNER DER VORAUSGABE:

Martin Wäger, Hirschbach (T-Shirt „Jackie Chan Adventures“), Malik Walther, Dresden (Schlüsselanhänger „Dreamcatcher“), Christopher Schech, Wörrstadt (Feuerwehrauto „Fire Department 2“)



Cossacks II

Napoleonic Wars

Alles zum Spiel unter:

www.cossacks2.de

DARF'S EIN BISSCHEN MEHR SEIN?

BLICKPUNKT



Schneewittchen wollte sich nicht ausziehen.

THE CHRONICLES OF RIDDICK

TEST: GEMEIN DAS GEFÄNGNIS! BEGIB DICH DIREKT DORTHIN! DANN GEHT'S LOS. ZIEHE ALLE WAFFEN EIN! SEI DER STAR, HOL DICH DA RAUS!

Es ist viel

Nichts bleibt gleich. Diese Aussage trifft ganz besonders auf das und "ACTION" zu. Wir lassen die bewegenden Geschehnisse für Sie im Zeitraffer Revue passieren.

Das Jahr, das war

Krisen, Kracher, Kuriositäten:
Was die Spieleindustrie im
Jahr 2004 erschütterte, erheiterte
und erregte.

JANUAR

13.01. MS-OBERZOCKER TRITT AB
Ed Fries, langjähriger Leiter von Microsofts Spieleabteilung und einer der Xbox-Väter, meint „Ich habe fertig“. Während seiner Amtszeit wurde viel Geld für mal mehr (Bungie), mal weniger geniale Entwicklerstudio-Zukäufe (Digital Anvil, Rare) verbraten.



14.01. WARNER-BRÜDER TRETEN AN
Immer nur Lizenzen verteilen ist langweilig. Das Filmstudio Warner Bros. (*Matrix*, *Harry Potter*) gründet eine eigene Spieleentwicklungsabteilung und heuert Monolith-Chef Jason Hall an (der dann im August seine ehemalige Firma dem Warner-Imperium einverleibt).

16.01. LEGEND WIRD ZUR LEGENDE
Legend Entertainment wurde in den frühen 90er-Jahren durch Adventures wie *Eric the Unready* zur Institution. Nach der Übernahme von Infogrames/Atari produzierte man den Shooter *Unreal 2*. Aber das war dann auch die letzte Patrone – an einem kalten grauen Januar morgen macht die Konzernmutter den Laden dicht.



FEBRUAR

02.02. RAZZIA BEI CRYTEK

Statt Handtaschendiebe zu fangen, durchsucht die Coburger Polizei lieber das Büro von Entwicklungsstudio Crytek. Die dort vermutete, unlizenzierte Raubsoftware finden die Ermittler nicht (siehe auch „Massenvernichtungswaffen im Irak“). Die Entwicklung von *Far Cry* verzögert sich durch die ganze Aktion um rund drei Stunden, Innenminister Otto Schily bleibt trotzdem im Amt.



QUAKE 4
LÄNDLICHES PLATZEN NICHT VOR FREUDE!

82%
STRAKT-ANDOR
VOLLVERSION
PC GAMES 100%

15 TOP-DEMOS
DORIS, SPANNO RALLY
THE TEMPLE, WARRIOR-KING
TV: 28 VIDEOS
70 SUTEN
THICK

**MEDIA
HON
PACIFIC**
SOMMER, SONNE, FLAMME

ACT

passiert

100. Ausgabe abgeliefert – und es nicht mal bemerkt. Aber lesen Sie selbst. Und auf unserer Internetseite www.pccaction.de können Sie abstimmen, welche Ausgabe Ihnen persönlich am besten zugesagt hat. Bitte machen Sie mit. Ihre Meinung interessiert uns! Im Forum dürfen Sie auch gern darüber diskutieren.

JOACHIM BAUER

26.02. ORIGIN HAT EIN ENDE

Der nächste Studio-Todesfall ereignet sich in Austin, Texas: Origin Studios wird geschlossen, die ruhmreiche Heimat von Klassikern wie *Ultima* oder *Wing Commander*. Die Konsolidierungskünstler von Electronic Arts beerdigen dann Anfang Juli auch das fast fertige *Ultima X*.

MÄRZ

03.03. SAM & MAX ERWISCHT DIE AXT

Das dunkle Imperium der Erbsenzähler und Kostendrucker hat bei Lucas Arts zugeschlagen: Der Entwickler bindet die Fortsetzung des allseits geliebten Anarcho-Comic-Adventures *Sam & Max* wenige Monate vor der geplanten Veröffentlichung an ein Bleigewicht und versenkt es irgendwo im Pazifischen Ozean.

25.03. „WIE SIEHST DU DENN AUS?“

Auf der Spieleentwickler-Tagung GDC sorgt Epic mit seiner ersten *Unreal Engine 3.0*-Technologie für epide misches Kinnladen-Runtergeklappe. Die Jungs arbeiten auch an einem „geheimen“ Spiel (wir setzen zehn Euro auf *Unreal 3*) für die neue Engine.



3/2004
FEBRUAR

Dunkelfeld und Vampirin in den Kampf. Nach zahlreichen Patches verbannt Entwickler Ascaron tatsächlich auch die furchtbaren Bugs aus dem feinen Action-Rollenspiel.

REDAKTIONELLES: Damit Herr Fränkel und Herr Hesse fortan nicht mehr allein kreative Leidenfähigkeit beweisen müssen, wurden vier Wochen zuvor die inzwischen berüchtigten „BU-Konferenzen“ eingeführt. Und das geht so: Nachdem ein Redakteur seinen Artikel abgeliefert hat, prüfen in Sitzungen alle Redakteure gemeinsam die erdachten Über- und Bildunterschriften (BUs) auf Witz. Schlägt der Humor-Geigerzähler nicht an, sind neue Vorschläge vonnöten. Etwa vier Ausgaben später hatten wir die Strapaze so weit im Griff, dass wir wieder vor vier Uhr morgens nach Hause durften.

ZITAT DES MONATS: „Es waren Stunden der Qual. Mein persönlicher 11. September.“ Fantasy-Rollenspiel-Hasser Ahmet Isciturk in seinem persönlichen Kommentar zu *Sacred*. Tja, manchmal trifft es eben auch die Richtigen.

„Von Technik fasziniert: der letzte Mohikaner.“



„Wahnsinn und Stagnation: endlich in Kent.“



APRIL

26.04. BUNGIE WEGGESTUPST

Bungie-Gründer Alexander Seropian sagt

„Tschi!“ statt „Hallö!“ und macht ein neues Studio auf. Wideload Games arbeitet am skurrilen Shooter *Stubbs the Zombie*.

27.04. WERTVOLLES RELIKT

THQ schaufelt die Geldkoffer voll, um das kanadische Entwicklerstudio Relic zu kaufen (bekannt durch *Homeworld* und *Warhammer 40.000: Dawn of War*).

MAI

12.05. ALLER GUTEN „E“S SIND 3

Festival der Deizibel-Rekordwerte, Standtüder... und ein paar Spiele sichten wir auch. In Los Angeles beginnt der dreitägige Wahnsinn namens E3. Größte Überraschung der Fachmesse: *Splinter Cell 3* hatte keiner auf der Agenda stehen.

Und Kollege Hesse lernt nach seinem Flirt-Versuch mit zwei Wrestling-Grazien die Qualität der medizinischen Versorgung in den USA aus erster Hand kennen.



4/2004
MÄRZ



version auf der DVD neben *SWAT 3* sorgt bei einigen wenigen Lesern für Unmut. Dass das dazugehörige Hauptprogramm beim Schwestermagazin *PC Games* zu finden ist, sei ein abgekartetes Spiel. Das stimmt. Jetzt sind wir reich.

REDAKTIONELLES: Etwas passiert, mit dem keiner rechnet: Im Nachhinein erweist sich das aktuelle Heft als bestverkaufte Ausgabe seit drei Jahren. Davon wissen wir logischerweise noch nichts, während wir an unseren Artikeln stricken. Herr Fränkel brilliert mit einer Leserbriefkolumne, die einen Spieletest auf Beamtendeutsch wiedergibt. Zitat: „Extraterrestrische Lebensformen gelangen zu der Entscheidung, in Tötungsabsicht hierorts eine Erdinvasion zur Durchführung zu bringen.“ Sie verstehen?

INHALT: Hickhack um *Battlefield Vietnam*. Electronic Arts bestellt uns zum Test des Mehrspieler-Shooters nach London. Doch Pustekuchen! Wir finden eine halb fertige Version vor und entscheiden uns anstelle des geplanten Tests für einen großen Blickpunkt.

Titelthema Nummer 2: *Deus Ex: Invisible War*. Trotz fehlendem Fähigkeitensystem verfallen einige Redakteure dem Werk des Spieleurus Warren Spector. Unsere zweite Voll-

ZITAT DES MONATS: „Wo kann ich die Ausgabe 8/2003 nachbestellen?“ Etwa 2.543 Leser bombardierten die Redaktion und Abo-Abteilung mit derartigen Mails. Der Grund: Wir hatten in der Vorausgabe im Rahmen unseres Jahresrückblicks behauptet, besagte Ausgabe sei mit einem Test von *Duke Nukem Forever* und der Vollversion *Mafia* erschienen. Die Wahrheit: Es war nur ein Scherz! Das Heft existiert nicht, das Bild rechts ist nur eine Montage. Wegen unseres geänderten Erscheinungstermins folgte damals aus Vertriebsgründen nach Nummer 7/2003 direkt die 9/2003.



»Langweilig: Aktfoto.«



Foto: action press/ Montage: Albert Waas

5/2004
APRIL



REDAKTIONELLES: Bäumchen wechsel dich – nach jahrelangen Versuchen, den Kleinstadtcasanova Christian Sauerteig loszuwerden, haben wir es endlich geschafft: Unser Schwesternmagazin nahm sich des selbst ernannten Sportspiel-Experten an. Gleichzeitig nutzte Herr Iscitur die Gunst der Stunde, um sein „wahres Ich“ bei einem neuen Zeitschrift

INHALT: Halleluja! Far Cry, die Ego-Shooter-Hoffnung aus Coburg, ist fertig. Wir diskutieren heftig, ob das Spiel eine 90er-Wertung verdient oder nicht. Da das Baller-Geschehen schwerer ist als Ahmet Iscitur vor seinem wöchentlichen Stuhlgang und eine vernünftige Schnellspeicherfunktion fehlt, entscheiden wir uns für 89 Prozent Spielspaß. Nach dem Patch auf Version 1.2 werten wir aber wie angekündigt zwei Prozentpunkte auf.



»Jetzt in Farbe und trotzdem bläss: Dick & Doof.«

tenprojekt innerhalb des Verlags zu suchen. Als Ersatz für die beiden heuerten wir aus Ostdeutschland Schwergewicht Marc Brehme und aus der Tipps-&Tricks-Redaktion Rockstar Ralph Wollner an.

ZITAT DES MONATS: „Menschen kaufen Alexander-Klaws-CDs, Frauen antworten nie mit Ja oder Nein und die CDU ermittelt unbekannte Bundespräsidentskandidaten offenbar im Losverfahren – das Leben ist für mich schon Rätsel genug“, stellt unser Stellvertretender Chefredakteur Harald Fränkel fest, weil wenigstens das Metzelspiel *Knights of the Temple* sein erdnussgroßes Gehirn kaum fordert.

was nur die wenigsten bemerken, wie die weiterhin an Herrn F. adressierten Briefe im kommenden Monat bewaisen.

ZITAT DES MONATS: Andreas Bertits dankt im Test des Echtzeit-Strategiespiels *Crusader Kings* den Entwicklern. Indirekt zumindest: „Beinahe jeden Monat so gut wie das gleiche Spiel zu veröffentlichen, sichert meinen Arbeitsplatz.“



»Dickes Drogenproblem: Right said Fred.«

6/2004
MAI

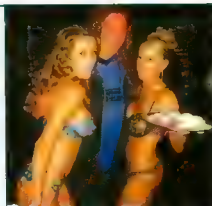


machen. Im Newsbereich taucht erstmals ein Spiel namens *Brothers in Arms* auf.

REDAKTIONELLES: Herr Fränkel feiert krank. Kurz danach erwischt auch noch Herr Bezold eine Grippe. Der Rest der Redaktion schiebt somit Überstunden. Die Leserbriefseiten übernimmt für zwei Ausgaben kommissarisch Herr Hesse,

INHALT: Während US-Korrespondent Heinrich Lenhardt für uns bei Valve Hand an *Half-Life 2* legt, bringt Entwickler Teut Weidemann unserem Herrn Bezold das A-B von *Söldner* bei. Auf der Cover-DVD lagert zusätzlich für Sie exklusiv eine umfangreiche Beta-Demo des Mehrspieler-Shooters aus Deutschland. Herrn Hesse ist das alles egal. Hauptsache, er darf in *Hitman: Contracts* seine Pixelgegner mit dem Fleischerhaken bekannt

Ein Knochenjob. Doch auch andere Ereignisse in Kalifornien bleiben auf ewig unvergessen. So endet eine Party zum Ubisoft-Spiel *Playboy Mansion* in Hugh Hefners Traumvilla mit verkürzten Blicken verstörter Medienvertreter. In Deutschland fallen derweil Redaktions-Grufti Bertits die Haare aus, als er von der Schwangerschaft seiner Frau erfährt. Wenigstens bekommt er mit neuer Frisur nun bei der Bank wieder Kredite – solange er seinen Arbeitsplatz nicht erwähnt.



ZITAT DES MONATS: „Ich hörte jedenfalls vier Tage ausschließlich auf den Namen Garrett. Aber wer will auch schon Ralph helfen.“ Mit dieser Selbsterkenntnis in seinem Test zu *Thief 3: Deadly Shadows* lag Herr Wollner wenigstens einmal in seinem Leben richtig.

7/2004
JUNI



Panzer – Phase One mit einer Spitzengrafik.

REDAKTIONELLES: Statt wie üblich zwei PC-ACTION-Abgesandte zur E3 zu schicken, fliegt Joachim Hesse allein nach Los Angeles. Die Verlagsleitung will es so. Als Ersatz begleiten ihn 35 Kamerateams, die Tag und Nacht filmen und in einem angemieteten Büro in Downtown Videos schneiden.

INHALT: Alles neu macht die E3. So viele Spiele wie hier sieht nicht mal Robbie Williams auf seinem jährlichen SM-Treffen. Besonders *Battlefield 2* und das Strategiespiel *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde* lassen den Wunsch nach einer Zeitmaschine erwachen. Im Testbereich verzaubert jetzt schon ein alter Bekannter die Redakteure: Meisterdieb Garrett in *Thief 3: Deadly Shadows*. Außerdem überzeugt der Strategiehit *Codename:*

28.05. WARREN PACKT DIE KOFFER

Unmittelbar nach der US-Veröffentlichung von *Thief 3* verdichten sich die Gerüchte, dass Warren Spector sein (dem Eidos-Imperium zugehöriges) Entwicklungsstudio Ion Storm verlässt. Im November wird der Abgang des legendären Spieleproduzenten dann offiziell.



JUNI

08.06. ALTER SCHÜTZT VOR NEUEN ROLLEN NICHT



Rollenspiel-Urgestein Jon Van Caneghem (*Might & Magic*) muss nicht stempeln gehen, sondern nimmt ein Jobangebot von Richard „Lord British“ Garriott bei NC Soft Austin an. Tja, trau keinem unter 40 ...

10.06. ICH BIN DAS GESETZ

Fast ein Jahr nach dem legendären Programmcode-Diebstahl einer unfertigen *Half-Life 2*-Version vermeldet Valve „mehrere Verhaftungen weltweit“. Gerüchte, nach denen die Verdächtigen von Combine-Soldaten nach Nova Prospekt verschleppt wurden, entbehren jeder Grundlage.



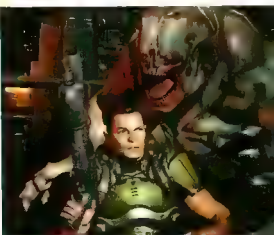
JULI

28.07. NEUE REALPOLITIK

Epic Games lässt Infogrames/Atari sitzen und will die nächsten *Unreal*-Spiele lieber bei Midway veröffentlichen. Der zuletzt streng konsolige Publisher meint es ernst mit seinem Einstieg in den PC-Sektor.

30.07. HÖLLISCHES TIMING

Wenige Tage vor der US-Veröffentlichung von *Doom 3* sichern bereits Raubkopien durchs Internet. Deren Grundlage sind anscheinend fertige Versionen, die schon bei amerikanischen Händlern angeliefert waren.



AUGUST

20.08. PLAYBOY Zieht AUS



Majesco verrät, dass die Oktober-Ausgabe des US-Playboy eine Bilderstrecke mit Spieleheldinnen in fortgeschrittenen Entkleidungsstadien enthalten werde. Vampir- Vamp Blood

Rayne und Larry-Lustobjekt Luba Licious zeigen, was sie haben (wenn auch keinen Gold-Award).

26.08. GORDON FÄNGT AN

Es mehren sich die Zeichen, dass Half-Life 2 doch noch vor dem Jüngsten Gericht auf Erden erscheint: Die ersten Programm-Häppchen lassen sich über den Online-Vertriebskanal Steam „pre-loaden“. Einige Redakteure sinken zum ehrfürchtigen Gebet vor ihren downloadenden Computern auf die Knie.



SEPTEMBER

02.09. ACCLAIM PACKT EIN

Unter Zuhilfenahme eines Exorzisten, Sondermüll-Entsorgungsunternehmens und mit vielen Schulden-Millionen macht Acclaim Entertainment nach 17 Jahren dicht. PC ACTION vergisst euch nicht – South Park wird uns immer als einer der schlechtesten PC-Shooter aller Zeiten in Erinnerung bleiben.



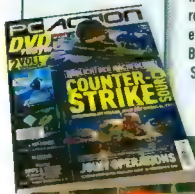
07.09. STERNLEIN STEH'N

Newcomer-Studio Perpetual Entertainment ergattert die notwendige Lizenz, um eine offizielle Star Trek-Online-Spielewelt zu machen. Da Scotty den Warp-Antrieb leicht flotterkriegt, wird mit der Fertigstellung nicht vor Sternzeit 2007 gerechnet.

OKTOBER

18.10. GOLDSTÜCK

Eine weitere Hürde ist genommen: Half-Life 2 erhält offiziell „Gold“-Status und Veröffentlichungstermin, wird von einem gewissen Duke Nukem als „Streber“ bezeichnet.

8/2004
JULI

INHALT: Jetzt können wir es Ihnen ja verraten: In diesem Monat herrschte tote Hose. Zum Glück rettet Kollege Lenhardt das Heft mit einem Vor-Ort-Bericht und ersten Bildern von Counter-Strike Source. Sogar mit Jesse Cliffe und Minh Le, den Erfindern des Ur-CS, sprach Master Lenhardt. Danke!

REDAKTIONELLES:

Premiere! In dieser Ausgabe führen wir den offiziellen PC ACTION-Beta-Test ein. Wenn bei einem Online-Rollenspiel zum Beispiel die Server noch nicht vernünftig laufen, geben wir ab sofort nur eine Tendenzwertung ohne Prozentangabe ab. Ein Nachtest folgt später. Dadurch fallen die Spiele nicht aus dem Testbereich heraus und Sie verfügen schon zum Erstverkaufstag über unsere Einschätzung. Der erste Beta-Test ist Online-Shooter Joint Operations. Nur Herr Brehme verstand das neue Logo falsch und dachte, er dürfe in den Spielen Frauen angraben. Tz, tz, tz...

ZITAT DES MONATS: „Der Anführer ist in seiner jetzigen Form eine echte Witzfigur.“ Benjamin Bezold spricht ausnahmsweise nicht über Big Boss Bigge, sondern über die damals noch verkorkste Testversion von Söldner: Secret Wars.

9/2004
AUGUST

INHALT: Gänsehaut-Zeit! Neben dem gruseligen F.E.A.R. beherrscht ein Thema das Heft: Doom 3. Zusammen mit einem Kollegen von der PC Games darf Herr Hesse den Horror-Shooter vorab in London durchspielen. Auf acht Seiten stellt er das Spiel vor. Später beklagt Activision, dass ein paar Bilder zu blutig gewesen seien. Leser wie Constantin von Kortzfleisch bezeichnen den Bericht hingegen als „einsame Spitze“.

REDAKTIONELLES: Nach einem genialen Geistesblitz des Herrn Bigge führen wir das aktuelle Konzept von PC ACTION-TV ein – jugendverderbende Videobotschaften auf DVD ohne viel Aufwand. Gleichzeitig stößt der Textverbesserer Wilfried „Willi“ Barbkecht zur Redaktion. Das Nordlicht biss sich zuvor als Stellvertretender Chefredakteur des Nachrichten-

magazins Pratine durch und passt deshalb hervorragend zu uns. Weil wir bei Ausgabe 5/2004 vergessen haben, unser 100. Heft zu feiern, stoßen wir mit von Leser Markus Ridder gespendeten Energie-Drinks auf Ausgabe 104 an. Prost!

ZITAT DES MONATS: „Geht's denn auch mal ohne Blut?“, fragen sich Kirchenvertreter und besorgte Eltern. „Es geht!“, verrät unser (noch) freier Mitarbeiter Lukas Ciszewski im Test zum Paintball-Spiel Gotcha!



Foto: action press! Montage: Roland Gehardt

10/2004
SEPTEMBER

»Kurz vor den Kreuzigung war er noch gut drauf.«

INHALT: Für die Bravo-Fraktion unter Ihnen liefern wir mal wieder ein Poster: Motiv: Leisure Suit Larry und Tribes Vengeance. Im Thema des Monats fühlt Herr Wollner EAs Shooter Medal of Honor: Pacific Assault noch einmal ordentlich auf den Zahn. Der Rest der Redaktion amüsiert sich mit Die Sims 2 und dem in der finalen Version eingetroffenen Doom 3.

REDAKTIONELLES: Das Unfassbare geschieht: Herr Fränkel verlässt auf eigenen Wunsch die Redaktion, um bei dem bis dato noch geheimen Computer-Magazin SFT mitzuwirken. Ein herber Schlag für die Leserschaft der PC ACTION. Denn ab sofort beantworten im Heft Herr Hesse und ein frisch-gebackener Volontär polnischer Abstammung Leserbriefe und E-Mails. Der soziale Abstieg ist vorbestimmt. Trotzdem „Herzlichs willkommen, Lukatsch Citsch ... ach Sie wissen schon“. Doch auch Camel Blue-Qualmer Christian „Man ist, was man raucht“ Bigge trifft es hart: Da nun Herr Hesse in sein Büro zieht, verwandelt sich die Vier-Quadratmeter-Klitsche – immerhin auf eigenen Wunsch – von einem Tag auf den anderen in eine Nichtraucherzone. Derweil verärgert Herr Wollner in einem E-Mail-Interview einen Amerikaner mit einem harmlosen Bush-Witzchen.

ZITAT DES MONATS: „Sie hauen in möglichst rhythmischem Rhythmus auf zwei Tasten und rauben somit Zimmer-nachbarn den letzten Nerv.“ Das gelang Ferien-Praktikant Ole Sumfeth in der Tat und nicht nur beim Test der dezent peitschenden PC-Olympiade Sommer Spiele.



11/2004
OKTOBER



INHALT: Neben dem zweiten Teil des Larry-Posters sichern wir uns die ersten Bilder und Infos zu Quake 4. Überraschend liegt der Schwerpunkt scheinbar auf dem Einzelspieler-Modus. Bei Digital Illusions in Stockholm beäugen wir außerdem den Entwicklungsstand von Battlefield 2. In der Redaktion stürzt sich derweil die Action-Fraktion auf das grandiose Call of Duty-Add-on United Offensive.

REDAKTIONELLES: Das Personalkarussell dreht sich weiter. Raumtück kriecht der abtrünnige Ahmet I. zur PC ACTION zurück. „Bitte, nehmt mich wieder auf“, fleht er. „Bittel! Ihr fehlt mir so! Die haben alle keinen Humor. Nur bei euch darf ich über Adolf Hitlers Penis schreiben.“ Wir akzeptierten Isciturks Wunsch – nachdem er uns drei Wochen lang mit der Rikscha in die Mittagspause fuhr. Doch wenn einer kommt,

muss auch einer gehen. Nach 42 Monaten PC ACTION folgt Benjamin „Flugsimulationen machen Spaß“ Bezold Herrn Sawertelg ins zehnte Meter Luftlinie entfernte PC Games-Exil.

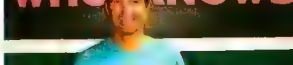
ZITAT DES MONATS: Ostdeutsche haben eben ein unkompliziertes Verhältnis zum anderen Geschlecht. Das bewies uns Marc Brehme erneut. Diesmal in seinem Text zu Strategie-schönheit Warhammer 40.000: Dawn of War: „Im Gegensatz zum Rumgeplänkel mit Frauen sind Sie hier besser beraten, wenn Sie möglichst schnell zum Schuss kommen.“ Aha.



22.10. LECK MICH!

In einer Pressemitteilung verarscht In Xile, die neue Firma von Ex-Interplay-Chef Brian Fargo, die von Code-Klau und Vorab-Raubkopien geplagte Spieleindustrie: „Da unser strategischer Plan vorsieht, einem wachsenden Trend von Top-Spielen zu folgen, erwägen auch wir eine Form von Leck“.

THE MAN WHO KNOWS



NOVEMBER

16.11. JE SPÄTER DER FREEMAN ...

Einer bekannten Nostradamus-Prophezei zufolge, geht die Welt in einem Flammenmeer unter, „an jenem Tage, an welchem wiederkehre der Träger von Barte, Brille und Brechstanze“. Aber Valve veröffentlicht Half-Life 2 tatsächlich noch zu unseren Lebzeiten. Der Weltuntergang findet indes wohl erst am Erscheinungstag von Duke Nukem Forever statt. Also im Winter 2666.



23.11. SCHWERER ONLINE-BLIZZARD

Die Veröffentlichung von World of Warcraft in Nordamerika bringt fast das ganze Internet zum Abstürzen. Mit über 200.000 am ersten Tag eröffneten Konten stellt das Online-Rollenspiel einen Weltrekord auf.

24.11. MILLIONEN FÜR ZIVILISATIONEN

Im Rahmen eines Geschäftsberichts verkündet Infogrames/Atari, die Namensrechte an der Strategieserie Civilization für 15,5 Euro Millionen veräußert zu haben. Komisch, hatte sich nicht Marc Brehme just an diesem Tag die Firmenkreditkarte ausgeliehen?

DEZEMBER

06.12. DAS IMPERIUM EROBERT ZURÜCK

Was wir schon lange wussten, lässt Ensemble Studios nun offiziell auf seiner Webseite aus dem Sack: Nach dem göttlichen Mythology-Absteher kehrt man mit Age of Empires 3 zu den historischen Echtzeitstrategie-Wurzeln zurück.

24.12. GESCHERT BESCHERT

„Wie soll ich damit die Erde retten?“ – Statt der gewünschten Gravity Gun findet Kollege Lenhardt nur eine Baumarkt-Brechstange unter dem Weihnachtsbaum und verliert dabei seinen Glauben ans Christkind. (E.T.)



12/2004
NOVEMBER



INHALT: Es gibt Themen, neben denen verblasst alles andere. Kurzum: Wir durften Half-Life 2 für Sie testen. Herr Wollner setzt sich in Herrn Bigges Privatjet und fliegt für eine Woche zu Valve. Außerdem veröffentlichen wir die ersten Bilder zum Morrowind-Nachfolger Oblivion. Kann ein Spiel wirklich so gut aussehen?



REDAKTIONELLES: Unser langjähriger Metnews-Comiczeichner Frank Walczewski alias Gunjack veröffentlicht seinen ersten Bildband (ISBN 3-98098-432-X) und hält es nicht mal für nötig, uns darin namentlich zu grüßen. So sind sie, die Künstler. Derweil behauptet der Betreiber eines Internet-Filmforums, wir seien entweder rechtsradikal oder strunzblöde. Sein angeblicher Beweis: diverse Bildunterschriften und Textausschnitte. Da wir wissen, wer in Wirklichkeit strunzblöde ist, lachen wir uns einen halben Tag über die lustigen Kommentare der Herren dort schlapp. Zu guter Letzt versetzt uns der geniale BU-Generator von Leser Felix Krause (siehe Seite 32/33) in die Lage, unsere Zeitschriften-Konkurrenz besser zu verstehen. Erschreckend.

ZITAT DES MONATS: „Wenn großläufige Schulumädchen in Plänen eine Fäkadelle (bitte fragen Sie nicht nach!) zubereiten und danach verspeisen, trifft das wohl nur selten den europäischen Geschmack“, sinniert Herr Hesse in einer Kolumne über kulturelle Unterschiede zu Japan. Hätte er mal in Tokio nicht dieses versaute Manga gekauft.

1/2005
DEZEMBER



INHALT: Test-Overkill! Zusammen mit den Spielen unserer Konsolenrubrik Seitensprung fühlen wir 52 Spielen auf den Zahn. Mit dabei Perlen wie der Kinoadaption The Chronicles of Riddick, Weltkriegs-Shooter Pacific Assault, Fußball-König Pro Evolution Soccer 4 oder Strategie-Meilenstein Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittel Erde.

REDAKTIONELLES:

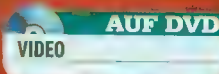
Eilen Bertits ist da. Die junge

Dame hat nichts mit Feuchtigkeitscremes zu tun, sondern ist der Nachwuchs von Andreas Bertits und Frau. Vor der Geburt schlägt sich der stolze Vater allerdings noch mit den Tücken eines Programms mit dem unschuldigen Namen InDesign/InCopy herum. Nach vielen Jahren mit Quark Xpress stellten wir nämlich mit dieser Ausgabe komplett auf das neue Layout- und Textprogramm um. Da die Ladezeiten aber

oft länger dauern als der durchschnittliche Westdeutsche in der Woche Sex hat (Vergleich anhand von Schwabe Bertits und Exit-Ossi Brehme), sind Nervenzusammenbrüche seitdem programmiert.

ZITAT DES MONATS: „Also stellt er Ihnen in Redegewandtheit absolut unerfahrenen Helden als Chefredakteur bei seinem zukünftigen Blatt ein. Sie wissen ja, wohin das bei PC ACTION geführt hat.“ Unser freier Schreiber Alexander Frank fand seine Bemerkung im Test zu The Fall bis zu dem Zeitpunkt lustig, als ihm Chefredakteur Bigge das Honorar strich.





Nur heiße Luft?

»Kornkreise bleiben Armen nicht vorenthalten.«

Der 16. November 2004 geht für einige Spieler als „Der schwarze Dienstag“ in die Geschichte ein. An diesem Datum sollte Half-Life 2 via **STEAM** aktiviert werden – tat es aber leider nicht bei jedem.

Noch eine Viertelstunde, bis Half-Life 2 via Steam über den Erdball geblasen wird. Abertausende Spieler sitzen gebannt vor den Monitoren, um zu den ersten Menschen zu gehören, die Valves Meisterwerk spielen dürfen. Ein Teil hat sich das begehrte Produkt schon vorab über Valves Online-Plattform Steam heruntergeladen, der Rest erwarb es im regulären Handel. Um genau

9.00 Uhr MEZ fällt der Startschuss und ein Freudenschrei geht durch die Welt. Doch erst nachdem rund 60 Minuten lang irgendwelcher Schlonz installiert, entschlüsselt und heruntergeladen wird, kann gezockt werden. Aufgrund überlasteter Server scheitern einige Steam-Nutzer schon bei der Anmeldung und müssen bedeutend längere Wartezeiten in Kauf nehmen, bevor sie endlich loslegen.

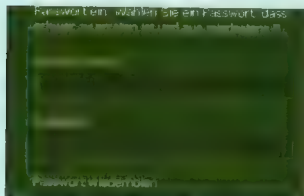
DAS WAHRE AUSMASS ...

Nicht alle kamen so glimpflich davon. Zuschriften empörter Leser suchten unsere Postfächer noch Wochen nach dem HL2-Erstverkaufstag heim. So resignierte zum Beispiel Leser Alex Z., nachdem er zwei Wochen lang versuchte, das Spiel zum Laufen zu bringen. Er tauschte es verärgert bei seinem Händler um. Nicht alle Verkäufer waren so tolerant. Viele Shops weigerten sich,

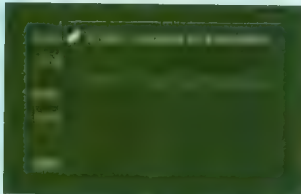
den Titel aufgrund von „Installationsproblemen“ umzutauschen. Einige Spieler, die HL 2 über den normalen Handel erwarben, ärgerten sich, dass sie das Ganze trotzdem über Steam registrieren mussten. Zusätzlich verlangt das Spiel, dass die DVD beim Zocken im Laufwerk liegt, was viele als Frechheit empfanden. Fast hätten wir es vergessen. Durch die Zwangsregistrierung entfällt die Möglichkeit,

Mann, das dauert vielleicht!

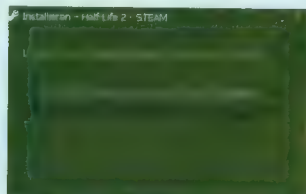
Wer das Meisterwerk Half-Life 2 spielen will, braucht Zeit, einen Internetanschluss und viel Geduld. Doch der Aufwand lohnt sich auf jeden Fall.



Die Erstellung eines neuen Steam-Kontos ist der erste Schritt zum Glück. Hier geben Sie die üblichen Daten wie Name, E-Mail-Adresse oder Passwort ein.



Nun werden Ihre Angaben online von Steam überprüft. Ähnlich dem Anmeldevorgang, der jedes Mal vonstatten geht, wenn Sie Steam starten.



Im Menü „Spiele spielen“ klicken Sie Half-Life 2 an. Nun wird es installiert. Auch die normale Verkaufsversion benötigt für die Aktivierung einen Internetanschluss.



Ist Valve unschuldig?

Doug Lombardi, der PR-Meister Valves, äußert sich zu den Aktivierungs-Problemen von Half-Life 2 – zumindest zum Teil.

„Schon am Abend des ersten Registrierungstages waren die Aktivierungs-Probleme behoben. Seitdem bearbeiten unsere Authentifizierungs-Server neue Registrierungen innerhalb weniger Augenblicke. Half-Life 2 ist ein ziemlich großes Spiel und es dauert einfach seine Zeit, bis alles auf der Festplatte des Users kopiert und installiert wird. Ich glaube, dass viele die Aktivierung fälschlicherweise als den zeitaufwendigsten Teil der Installation bezeichnen.“

HL 2 gebraucht weiterzuverkaufen oder an Dritte zu verleihen. Dass die normale Verkaufsversion nicht einmal ein gedrucktes Handbuch enthält, ist da fast schon nebensächlich.

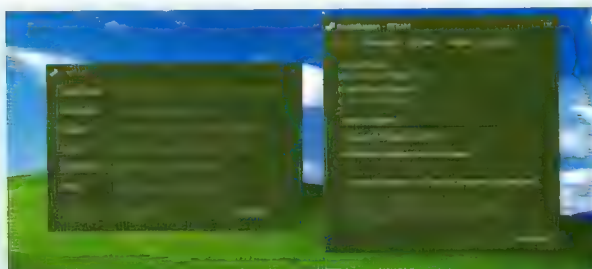
DER ENDLOSE SCHOCK

Neugierige, die die allgemeinen Geschäftsbedingungen Valves studierten, traf unvermittelt der nächste Hammer. Da steht nämlich unter anderem drin, dass sich Valve das Recht vorbehält, innerhalb einer Ankündi-

gungsfrist von 30 Tagen weitere Zahlungen für Half-Life 2 zu fordern. Ob es sich dabei nur um eine unglückliche Formulierung handelt, die zukünftige Add-ons betrifft? Ebenso unerfreulich: Kurzzerhand wurden 20.000 Steam-Kontos gelöscht, weil Valve dahinter un rechtmäßig erworbene Seriennummern vermutete. Illegale Seriennummern erhalten unehrliche Zocker beispielsweise über so genannte Key-Generator-Programme. Da solche Software aber

durch Zufall auch Registrierungsnummern generieren kann, die tatsächlich existieren, hat es wohl zusätzlich einige rechtschaffene Zocker erwischt. Fazit: Der Half-Life 2-Start verlief insgesamt zwar recht gut, aber längst nicht reibungslos und manch ein Zocker nahm jede Menge Arger auf sich, um den besten Ego-Shooter aller Zeiten zu daddeln. Hat Steam versagt? Nein, aber es gibt viel Raum für Verbesserungen.

AHMET ISCITURK



Damit Sie Half-Life 2 nach der Aktivierung auch Offline spielen können gibt es einen ganz einfachen Trick. Bei dem Kästchen „Kontoinformationen auf diesem Computer nicht speichern“ darf kein Häkchen gesetzt werden. Danach ziehen Sie einfach das Modem/Netzwerk-Kabel aus dem Computer und starten Half-Life 2.

Die müssen es ja wissen!

Was halten andere Spielehersteller von Steam? Zeigt Valve das Geschäftsmodell der Zukunft auf und liefert die ultimative Lösung gegen Raubkopierer oder ist Steam doch zu problematisch? Wir fragten nach.

BENEDIKT SCHÜLER

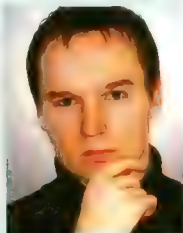
Marketing Director
Ubisoft Deutschland



Als Industrie haben wir ein Interesse daran, Raubkopieren zu verhindern. Daher muss man auch die Steam Alternative prüfen. Instrumente gegen Softwarepiraterie sind momentan stets mit Misstrauen betrachtet worden. Aber die Kunden sollen sich gegenseitig lassen muss. Der Erfolg von Half-Life 2 zeigt aber, was Kunden bereit sind, sich einer stärkeren Kontrolle zu unterwerfen. Alternative Vertriebswege könnten ein weiterer Ansatz sein, um Raubkopieren einzuschränken. Die reine Online-Übersetzung wird als Alternative zum Boxprodukt aber noch nicht angenommen. Ich denke, es wird noch einige Jahre dauern, bis ein Box-Produkt seinen Stellenwert beim Kunden verliert.

CARSTEN STREHSE

Geschäftsführer
Silver Style



In naher Zukunft kommt eine derartige Plattform für uns nicht in Frage. Die Schwengelen, die Valve hatte, zeigen, dass man die Komplexität des Themas sehr schnell unterschätzen kann. Ich denke nicht, dass die Spieler das alles mitgemacht hätten, hätte der Titel nicht Half-Life 2. In einigen Jahren mag es anders aussehen, aber derzeit empfiehlt sich eine Plattform wie Steam nicht für uns.

THOMAS HUBER

Geschäftsführer
Atari Deutschland



Online-Portale und Direct-Download-Angebote bieten sicherlich interessante Möglichkeiten, Spiele zu vertreiben. Wir sind jedoch der Meinung, dass Komponenten wie das zugehörige Handbuch, eine wertige Verpackung sowie eventuelle Bonus-Items, wichtige Bestandteile des gesamten Spielproduktes darstellen. Das große Interesse der Käufer an limitierten Sonder-Editionen, wie beispielsweise der aktuellen Sid Meier's Pirates! Limited Collector's Edition, zeigen auf eindrucksvolle Art und Weise den unerreichten Stellenwert von Produkten, die traditionell über den stationären Handel angeboten werden.

>> In Kahlut der Hit:
Steinigungsgeräte <<

Half-Life 2 (Deutsch)



FAZIT

AHMET
ISCITÜRK

Ich flippe gleich aus! Der Einzelspieler-Modus rückt, Counter-Strike Source sowieso und dank des nun erhältlichen Half-Life 2-Deathmatch hab' ich im Büro seit Tagen kein Auge mehr zugemacht. Dieses Spiel ist das Rundum-Sorglos-Paket für Ego-Shooter-Freunde. Wenn es erlaubt wäre, würde ich mich gern mit Tierblut übergießen und nackt auf einem Altar tanzen, um diesem Titel zu hulden – trotz der nicht ganz so prallen deutschen Sprachausgabe.

Bereits im Oktober durften wir bei Valve **HALF-LIFE 2** testen. Jetzt ist die finale, deutsche Version inklusive des Mehrspieler-Modus „Deathmatch“ an der Reihe.

Eigentlich muss man zu diesem Spiel kein Wort mehr verlieren. Doch weil es so schön ist, tun wir es trotzdem. Wie bereits im Erstling übernehmen Sie den Part von Gordon Freeman, dem unscheinbarsten Computerspielhelden der Welt. Der ist der Einzige, der die Power hat, eine fiese Diktatur des Schreckens zu beenden. Den Spielern erwarten die wohl schönsten 15 Spielstunden, die er je in einem Ego-Shooter verbracht. Dabei gibt es kaum einen anderen Titel, dessen Spielmechanik derma-

ßen auf eine einzige Waffe zugeschnitten wurde wie *Half-Life 2*. Wir sprechen über die Gravity-Gun, mit der sich ruck, zuck selbst schwere Objekte wie von Geisterhand durch die Gegend schleudern lassen. Vor allem mit explosiven Fässern und Sägeblättern hebt das die Stimmung. Während zur Veröffentlichung nur *Counter-Strike Source* für Mehrspieler-Gaudi sorgte, gibt es jetzt auch das *Half-Life 2-Deathmatch*, das unserer Meinung nach schon allein aufgrund des guten Balancings den Kauf rechtfertigt. Auch

hier ist wieder die Gravity-Gun das Salz in der Suppe. Danke, Valve, kaufen!

AHMET ISCITÜRK

HALF-LIFE 2 (DEUTSCH)

MINDESTENS: 1,7 GHz, 256 MB RAM, 4,8 GB HD, Win98, Internet	GENRE: Ego-Shooter PREIS: Ca. € 45,- ENTWICKLER: Valve VERTRIEB: Vivendi Universal INTERNET: www.half-life2.com SPRACHE: Deutsch USK-FREIGABE: Keine Jugendfreigabe TERMIN: Erhältlich	PREIS/LEISTUNG 92% STEUERUNG 92% GRAFIK 95% SOUND 90% MEHRSPIELER 92%
---	---	--

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Counter-Strike Source, HL2-
Deathmatch; 1 Sp./DVD

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 64 Spieler
INTERNET: 64 Spieler

HERAUSGABE – Nie gab es einen besseren Ego-Shooter. Basta!

DAS URTEIL

EINZELSPIELER

94%

PRO

Ich finde Steam einfach überragend. Gestern Abend kam ich nach Hause und das fleißige Ding hatte schon wieder einige Updates für mich installiert. Ich mag es, wenn man mir Arbeit abnimmt und ich nicht wegen jedem Furz-Patch ewig im Internet herumsuchen muss. Das ist der erste Schritt in eine glücklichere Zukunft. Warum jammern böse Menschen darüber, dass Sie für die Aktivierung von *Half-Life 2* einen Internetanschluss benötigen? In was für einer Zeit leben die denn? 1955 oder 2005? Ebert vor 50 Jahren dachten die Leute, dass wir heute bereits mit UFOs in den Puff fliegen. Merken Sie sich daher meine Worte: Heute ist Steam vielleicht noch ein kritisch beäugtes Novum, doch bald folgen auch andere Hersteller Valves Beispiel und irgendwann kennen wir gar nichts anderes mehr, verdammt. Das ist gut, denn so was wie Steam verhindert Raubkopien und sichert uns ehrlichen Zockern zukünftige Hits. Die von manchen geschilderten Probleme bei der *Half-Life 2*-Aktivierung sind doch nur Kinderkrankheiten. Und was ist so schlimm daran, dass ich das Spiel niemandem verleihen oder weiterverkaufen kann? Verliehenes kriegt man sowieso nie mehr zurück und wer Spiele wieder verkaufen muss, um zu überleben, soll halt arbeiten gehen.

AHMET
ISCITÜRK

CONTRA

Als Käufer von *Half-Life 2* fühle ich mich verarscht. Das geht damit los, dass dem Spiel statt eines Handbuchs bloß ein Waschzettel beiliegt. Außerdem bin ich gezwungen, mich über das Internet bei Valve zu registrieren. Was soll das? Wenn dadurch wenigstens der lästige Kopierschutz überflüssig würde. Aber Pustekuchen: Ich muss trotzdem bei jedem Spielstart die Original-DVD einlegen. Ganz schlechter Komfort. Sollte ich nach diesen Schikanen den Wunsch verspüren, das Spiel zu verkaufen, darf ich selbst das knicken: Der potenzielle Käufer kann sich mit der von mir schon verwendeten Seriennummer nicht erneut anmelden. Selbst Freunden kann ich das Spiel nicht leihen. Toll für den Hersteller – so muss es sich wirklich jeder Interessent neu kaufen. Und was, falls Valve Pleite geht? Okay, das ist unwahrscheinlich nach den Millionen, die die Firma gerade scheffelt. Für eine Verkaufsversion ist *Half-Life 2* in meinen Augen jedenfalls eine Frechheit. Doch selbst wenn mir die körpertose Downloadversion reichen würde, die Valve parallel anbietet: Wieso kostet diese fast genauso viel wie das verpackte Spiel mit Datenträger im Laden? Hier besteht Nachbesserungsbedarf. Eindeutig.

JOACHIM
NISSE

PROJECT: SNOWBLIND

www.projectsnowblind.com



DER SHOOTINGSTAR 2005.

Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen?
Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen?
Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine
Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf
einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen
lassen? Oder lieber ganz anders? Man hat die Qual
der Wahl der Qual.



PC
CD



PlayStation 2

eidos

www.eidos.com

VORSCHAU



Nacktschnecken



Um in **PLAYBOY: THE MANSION** die Frauen zu bezirzen, müssen Sie nicht schleimen. Sie spielen schließlich Hugh Hefner.

Wislum | Sie verehren Hugh Hefner wie einen Gott, hüten Ihre Playboy-Sammlung wie Ihren Augapfel und würde gerne einmal einen Abend auf der Bunny-Farm verbringen? Anfang nächsten Jahres dürfen Sie das sogar, wenn auch nur virtuell. In Cyberlores *Playboy: The Mansion* sind Sie der von Frauen umgebene Lebemann und bauen neben dem weltbekannten Magazin auch Ihre große 3D-Villa aus. Dabei sind Sie für Interviews sowie Heftgestaltung verantwortlich und überwachen selbst die Fotoshootings der netten Modelle. Je besser das Blatt ankommt, desto höher steigt Ihr ... Ansehen natürlich. Mit der verdienten Kohle schmeißen Sie rauschende Partys oder vergnügen sich mit den schönsten Häschen am Pool. Aufstieg

und Fall liegen jedoch eng beieinander. Interessieren sich Ihre Leser plötzlich für Sport, sollten Sie tunlichst das Magazin entsprechend anpassen und vielleicht ein kleines Tennis-Turnier veranstalten. Ansonsten könnten die Hefte wie Blei in den Regalen liegen bleiben – nicht gut. Verschiedene Spielmodi lassen Ihre feuchten Träume wahr werden. So setzen Sie sich bestimmte Ziele, wie die Auflage zu erhöhen oder zu möglichst viel Ruhm zu gelangen. Oder Sie spielen im Kampagnenmodus das Leben von Hugh Hefner nach. Virtuelle Versionen echter Playmates wie Melanie Eder (Bild links) und Carmella DeCesare verführen dabei Ihr Spielerlebnis.

Info: www.unleashyourbunny.com

ANDREAS BERTITS



BESSERWISSE

ANDREAS BERTITS ÜBER BLUTIGE ERFAHRUNGEN



»Am Ende weiß man nie was rauskommt.«

Lang und schmerzvoll!

Männer sollten nicht *Die Sims 2* spielen! Wieso? Weil sie sonst in dem Irrglauben bleiben, die Geburt eines Kindes sei etwas Schönes, das schnell vonstatten geht. Während im Spiel der Mann mit seiner Frau kurz in die Kiste hüpf, Spaß hat und kurz darauf das Baby wie aus dem Nichts erscheint, erwartet uns arme Schweine im echten Leben der blanke Horror! Blut, so weit das Auge reicht, Schreie, bei denen jedem die Nackenhaare zu Berge stehen ... Ehrlich, meiner Meinung nach sollte eine Geburt eine ganz spezielle USK-Bewertung erhalten: Überhaupt keine Freigabe für niemanden! Da regen sich

die Jugendschützer und Medien auf, wie blutig angeblich die aktuellen Computerspiele seien, doch wenn ein Kind das Licht der Welt erblickt, stellt das alles in den Schatten! Eines habe ich jetzt jedenfalls gelernt: Demnächst werde ich es mir zweimal überlegen, was ich antworte, wenn meine Frau zu mir sagt: „Das kannst du stecken!“. Ach ja, ein kleiner Tipp an alle Männer da draußen: Während der rote Saft in Strömen fließt und Schreie durch den Kreißsaal gellen, halten Sie besser Ihr Mundwerk im Zaum. Sonst begehen Sie noch den Fehler, Ihrer Frau zuzurufen: „Oh Gott! Du wirst sterben!“ Sagen Sie ihr doch lieber etwas Nettes und Aufbauendes wie: „Du siehst super aus! Das Rot steht dir fantastisch!“

Runden-Sache

Zug um Zug retten Sie in **THE ROOTS** die Welt vor der Zerstörung.



Rollenspiel | Das Schicksal der Welt steht auf dem Spiel. Ein finsterner Dämonenfürst versucht, die magischen Bäume des Lebens zu zerstören! Das können Sie natürlich nicht zulassen und so machen Sie sich in *The Roots* des polnischen Entwicklers Tannhauser Gate auf, um dem Bösen Paroli zu bieten. Gemeinsam mit bis zu vier Gefährten mischen Sie 2005 die zahlreichen Fantasy-Kreaturen in taktischen Rundenkämpfen auf. **ANDREAS BERTITS**
Info: www.theroots-game.com

Deine neue Flamme

CONSPIRACY bringt Sie mit heißer Action ins Schwitzen.



3D-Shooter | Wen ruft die Regierung, wenn eine finstere Untergrundorganisation die Welt bedroht? Nein, nicht James Bond. Ex-Secret-Service-Agent Cole Justice! In *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction* schlüpfen Sie in dessen Haut und knipsen den virtuellen Bösewichten in fünf Levels die Lichter aus. Entwickler Oxygen Interactive verspricht ein völlig neuartiges 3D-Shooter-Erlebnis. **ANDREAS BERTITS**
Info: www.oxygenint.com

DARAUF WARTEST DU!

KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



1 **A** (2)

GTA SAN ANDREAS
Rockstar Games,
2. Quartal 2005



3 **B** (3)

BATTLEFIELD 2
Dice,
1. Quartal 2005



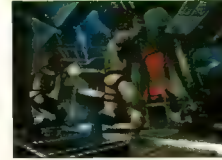
5 **V** (4)

QUAKE 4
Raven Software,
2005



7 **V** (6)

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION
Bethesda,
Ende 2005



9 **A** (10)

SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY
Ubisoft,
März 2005



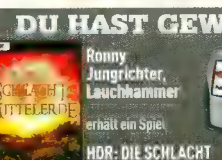
11 **B** (11)

DUKE NUKEM FOREVER
3D Realms, Winter 2666



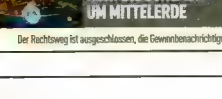
12 **A** (14)

DUNGEONS LORDS
Heuristic Park, Februar 2005



13 **B** (13)

STRONGHOLD 2
Firefly Studios, April 2005



14 **A** (18)

KOTOR 2: THE SITH LORDS
Obsidian, Februar 2005

15 **A** (20)

ACT OF WAR
Eugen Systems, 1. Quartal 2005

16 **B** (16)

COMMANDOS: STRIKE FORCE
Pyro Studios, 1. Quartal 2005

2 **V** (1)

GOTHIC 3
Piranha Bytes,
2005

4 **A** (5)

F.E.A.R.
Monolith,
2005

6 **A** (7)

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL
GSC Game World,
Mai 2005

8 **A** (9)

BROTHERS IN ARMS
Gearbox,
Februar 2005

10 **A** (12)

EARTH 2160
Reality Pump,
2. Quartal 2005

17 **A** (NEU)

BOILING POINT
Deep Shadows, März 2005

18 **A** (NEU)

DRAGON AGE
BioWare, 2005

19 **V** (17)

SURVIVOR
Replay Studios, 2006

20 **A** (NEU)

DRAGONSHARD
Liquid Entertainment, Frühjahr 2005

DU HAST GEWONNEN!

Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnlichsten?



Ronny Jungrichter, Lauchhammer
Hörbuch, 2005

HDR: DIE SCHLACHT UM MITTELTERDE



Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „gca 15“ und darauf folgend ein Loosereichen und dem Spielziel (Beispiel: pca 15 Gothic 3) an die 82898* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 710 800*** (aus Österreich)

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,50 €/SMS

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kornwest: „Haben will“
Dr. Mack, Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an nabewill@pccaction.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

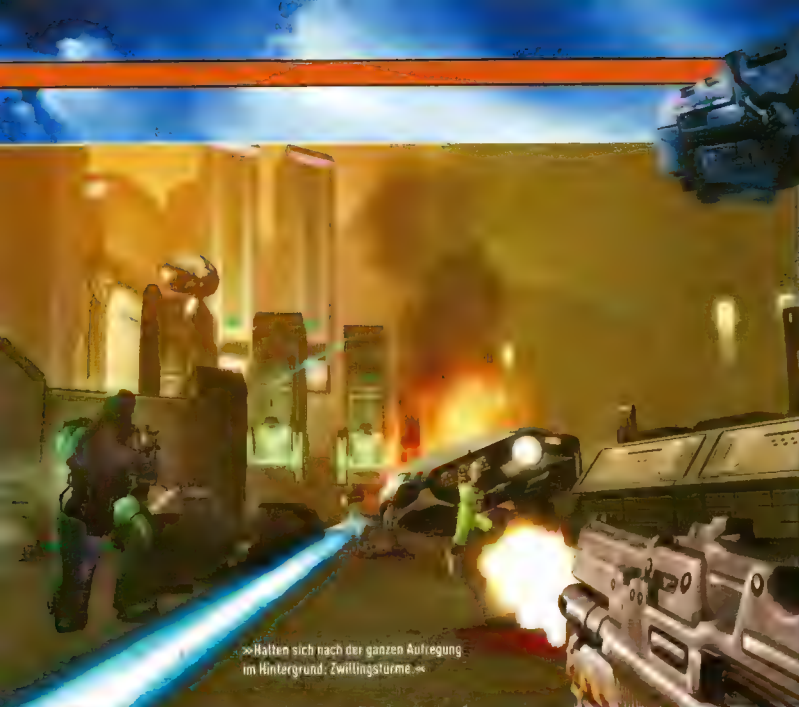
THEMA DES MONATS • PARIAS



—5.683 n. Chr.: Die Ewoks sind endlich ausgestorben.

Doktor-

„Schon noch besser aus: Raik-Leib 3.“



»Hatten sich nach der ganzen Aufregung im Hintergrund: Zwillingstürme.«

Spielchen

Eine scharfe Braut und ein schwächlicher Arzt? Reicht das für einen neuen Action-Knaller? **PARIAH** beantwortet diese Frage mit einem eindeutigen „Ja“ und lässt für uns die Hüften fallen. Machen Sie sich schon mal frei ...

Können Sie das lesen? „Lesen?“ wundert sich der Pole, ein Arzt. Der hält ihm die Buchstabenfolge vor auf der steht: C Z W Y S Z T A K S I Z. Er fragt den Patienten: „Können Sie das lesen?“ „Lesen?“ wundert sich der Pole,

lacht. Der Protagonist in *Pariah* ist Arzt. Aber keine Angst, es erwartet Sie kein Operations-Simulator oder Ähnliches. Es handelt sich um einen strengen Ego-Shooter, der Unreal-Tournament-Macher Digital Extremes in *Pariah* erwarten Sie eine merkwürdige Hintergrundscheißer-Comedy, beeindruckende Szenarien und Action ohne Kompromisse. Und ohne blöde Witze.

IST WAS, DOC?

Die Hauptfigur des Titels nennt sich Dr. Jack Mason. Der ist ein depressierter Militär-Doktor im frühen Jahr 2620. Depressiert, deshalb, weil ihn seine vorgesetzten mehrmals degradiert haben. Und nun das: Anstatt an Körpern herumzuschneiden oder Zäpfchen zu verteilen, brümmen ihm die Obersten eine völlig anspruchsfreie Mission

Rh ... geht das auch im echten Leben?

WEHWECHEN VERSORGEN

In *Pariah* spielen Sie Jack Mason, einen depressierten Mediziner, der statt zu Skalpell und Verbandkasten zum reichhaltigen Waffenarsenal greift. Was für ein tapferer Quacksalber!



In Wirklichkeit ist das Leben eines Doktors nicht so interessant. Während es gynäkologen intuitiver noch am besten haben, müssen sich Tierärzte bei ihrer Arbeit an ganz anderen Feldern vergöttern.

EINE FRAU BESCHÜTZEN

Sie hüten die attraktive, aber mit einem gefährlichen Virus infizierte Mitstreiterin Karina so gut wie Ihren Augapfel. Von ihr erhoffen Sie sich Antworten auf die mysteriösen Ereignisse. Aufpassen!



Überblick über Feminisierung: Keinen wir, doch von irgendwo her! Vor über 70 Jahren dachte Herrin die weibliche Überzahl: ständige Arbeit, er antwortete seine Frau: beschäftigt und leidende Kugel. (Quelle: Empire State Building)

WAFFEN AUFMOTZEN

Dank des vielseitigen Upgrade-Systems verbessern Sie Ihre Knarren Stück für Stück mit zusätzlichen Aufsätzen. Im Verlauf des Einzelspieler-Modus werden Sie also immer gefährlicher.



In der Realität kann man auch mal aufpassen und dankt für Angst und Schrecken sorgen. Bisher unwahrscheinliche Bilder zeigen, dass Saddam Hussein wirklich Massenvernichtungswaffen besaß.

Gib' dir die Kugel!



Der kleine Digital Extrameister steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der überaus erfolgreichen Unreal-Tournament-Reihe. Der Gründer der legendären Spielefabrik, James Schanz, legte 1993 im kanadischen Lenoir mit Epic Prämien das Grundstein für „Di-Ih“ nach dem Erfolg des Star Wars-Spielschneiders widmete ihm das Stück.

James Schanz entwickelte einen kleinen Spiel: Ego-Shooter. Unreal Tournament 2003, UT 2004 und Unreal Championship (Xbox) gingen in die Hände der Kanadier. Die Unreal-Tournament-Reihe ist die jüngste Spielereihe. Die Reihe der Unreal-Tournament-Extrameister. Im Jahr 2001 Adventure Project.



»Nachdem der Di den Ziegenpeter geschossen hatte, lieferte er sich ein Gefecht mit der Polizei.«

auf. Mason soll eine Tussi zum Gefängnisplaneten Erde bringen, so die Order. Karina, jung und bildhübsch, ist mit einem fiesen Virus infiziert und spielt eine zentrale Rolle im Verlauf der Geschichte. Über Details zur Story schweigen sich die Entwickler allerdings aus. Was wir wissen: Die Schöne und der Doktor stürzen ab

und entgehen nur knapp dem Tod. Warum fällt das Raumschiff einfach vom Himmel? Sabotage? Oder hatte Mason zu viel Promille im Blut? Fragen über Fragen.

ALTE BEKANNTHE

Jack Mason ein Weibchen zur Seite zu stellen, ist natürlich eine praktische Methode,

um die Geschichte aus zwei Blickwinkeln zu erzählen. In einigen Szenen des Einzelspieler-Modus arbeiten die beiden zusammen, größtenteils stampfen Sie aber solo durch die netten Szenarien. Als Basis für die gelungene Optik dient eine mächtig aufpolierte Unreal Warfare-Engine. Und die schaut auch noch im Jahr 2005

modisch aus. Kein Wunder, schließlich handelt es sich bei den Entwicklern um eingeseessene Unreal-Tournament-Veteranen (Mason ist ein Veteran). Das heißt im Klartext: Bump-Mapping-Effekte, gelungenes Fahrzeugverhalten und physikalische Spielerei dank Havok-Engine. Und an-



»Mit sich vermehrt. Einstein.«

INTERVIEW

„DR. JACK MASON IST KEIN DROGENSÜCHTIGER!“

»Hat Ohren:
Schmalz.«

Wir haben den Gründer und Creative Director von Digital Extremes, James Schmalz, mal so richtig in die Zange genommen. Im PC ACTION-Interview verrät er uns alles. Na ja, zumindest einiges.

PC ACTION: Wie haben Sie die Havok-Engine für Pariah verbessert?
JAMES SCHMALZ: Wir haben das gesamte Jahr damit verbracht, die Unreal-Engine zu bearbeiten. Die Liste der Änderungen ist endlos. Erwähnenswert sind der Grafikeffekt Runy Mapping, die Fahrzeuge, das umfangreiche KI-System der Computergegner und die implementierte Havok-Physik-Engine. Außerdem gibt's massig andere Dinge, die viele Leute überraschen würden, reden wir darüber ...

PC ACTION: Niemand mag Krankenhäuser und Ärzte. Wieso ist die Hauptfigur, Jack Mason, ein Militärarzt? Und warum ist er so verzweifelt? Hat er ein Problem?
JAMES SCHMALZ: Eines wollen wir erst mal klarstellen: Dr. Jack Mason

ist kein Drogensüchtiger. Er ist einfach nur am Tiefpunkt seiner Karriere angelangt. Er ist deprimiert und muss nun scheinbar einen richtigen Scheißjob erledigen: den Routine-Transport einer erkrankten Gefangenen. Dafür ist Mason eindeutig überqualifiziert und das nervt ihn. Aber natürlich ist nichts wie es scheint.

PC ACTION: Steht Jack auf Karina? Sie ist schließlich ein heißer Schütteln!
JAMES SCHMALZ: Aber klar doch, was dachtet ihr denn? Das ist ein wichtiges Element in der Hintergrundgeschichte und erklärt sich im Verlauf des Spiels. Das ist alles, was ich erzählen kann, ohne zu viel zu verraten.

PC ACTION: Wie schaut es mit der Abwechslung bei den Missionen aus?

JAMES SCHMALZ: Was die Levelgestaltung angeht, bietet Pariah eine gute Kombination aus Innen- und Außenarealen. Rätsel und Fahrzeugmissionen kommen natürlich auch nicht zu kurz. Vielfalt heißt das Zauberwort.

PC ACTION: Wie viele Waffen wird es geben?
JAMES SCHMALZ: Mehr als ihr tragen könnt!

PC ACTION: Aha. Und welche Rolle spielen die Fahrzeuge in Pariah?
JAMES SCHMALZ: Die Vehicle, wie das Dreirad oder der Truppentransporter, erfüllen ihren Zweck. Aber unter uns gesagt: Man kann auch zu Fuß durch die jeweiligen Passagen rennen. Es macht dann eben weniger Spaß.

ders als bei Hardware-Pressern wie Half-Life 2 oder Doom laufen. Auch die Intra-Rechner-Physik ist nicht mit neuer Hardware aufrüsten. Das ist ein Problem, das wir lösen müssen.

TRIFF DEINE FREUNDE!

Was liegt ehemaligen UT-Programmierern näher, als auch einen atmosphärischen Einzelspielerförmel einen umfangreichen Mehrspielerpart zu spendieren? Wir konzentrieren uns zwar sehr auf die Story für Solo-Kämpfer, gleichzeitig vernachlässigen wir den Mehrspieler-Modus

aber nicht", versichert James Schmalz. Mit (Team-)Deathmatch und Capture the Flag bieten Digital Extremes gewohnte Kost. Bei den zwei weiteren Varianten hingegen handelt es sich um neuartige Eigengewächse. Bei „Frontline Assault" stehen sich zwei Teams gegenüber und versuchen, die umkämpfte

Front möglichst weit weg von der eigenen Basis zu drängen. Bei „Siegen" gilt es, einen Stützpunkt vor von allen Seiten anrückenden Gegnerherden zu verteidigen. Damit es den Zockern nach einiger Zeit bei Netzwerk- und Internetpartien nicht langweilig wird, liefert Pariah einen internen Karteneditor mit einsteiger-

»Missgeschick: Beim Gotcha die falsche Munition verwendet.«

Bau' dir eine!

Sie wollten schon immer mal etwas Kreatives wie eine Mehrspielerkarte schaffen, haben aber zwei linke Hände? Kein Problem! Der Editor mit dem prägnanten Namen MAP (kurz für „Make and Play“) gönnt sogar krassen Grobmotorikern in kürzester Zeit Erfolgserlebnisse.



Anfangs blicken Sie mit der frei rotierbaren Kamera noch auf eine triste, ebene Fläche. Je nach Laune packen Sie Hügel oder Krater in die Landschaft. Objekte wie verlassene Raumbasen und Ruinen lassen sich beliebig drehen und wenden. Damit die Karte auch atmosphärisch etwas hermecht, bestimmen Sie die Wetterbedingun-

gen. Soll es regnen, donnern oder wünschen Sie doch lieber heiteren Sonnenschein? Zuletzt brauchen Sie noch Startpunkte. Das sind bestimmte Stellen in den Karten, an denen die Spieler auftauchen sollen. Und fertig ist der individuelle Treffpunkt für heile Mehrspieler-Orgien.

freundlicher Benutzeroberfläche mit (Siehe „Bau' dir eine!“). Natürlich können Sie eigene kreative Ergüsse Ihren Kumpels und der Zocker-gemeinde im Netz zur Verfügung stellen. Super, was?

AUF RÜSTUNG!

Beim Thema Waffenvielfalt erzählt James Schmalz stolz: „Be-

kannte Vertreter wie Scharfschützen-, Sturmgewehr oder Granatwerfer sind natürlich mit von der Partie. So cool die Waffen auch sind, wir wollten den Spielern etwas Neues bieten. Jede Wumme kann dreimal aufrüstet werden, sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler.“ Das können Sie sich so vorstellen: Sie dürfen den

Raketengerüst zweimal dezent verbessern, etwa in puncto Schussgenauigkeit. Das finale Upgrade motzt die Knaure dann mächtig auf und Sie heizen Ihren Feinden mit einer ver-nichtenden Raketenspirale ein. Anderes Beispiel: Beim Scharfschützengewehr erhalten Sie in der letzten Stufe einen praktischen Wärmesichtaufsatz.

SCHLAUMACHER

Damit das Spielprinzip eines Ego-Shooters nicht stumpf und versinkt, hat es clevere Computer-mechaniken. Und die gibt's in Parias. Bei Schusswechseln erhalten sich Ihre Gegen-spieler erstmalig Deckung im Team. Die Deckung



»Fällt auch in Hebenrollen auf.
Terence Hill.«



»Bei Reifen besonders
schlecht: Profilneurose.«



koordiniert und planen ihre Angriffe. Sie rennen nicht blind in der Gegend herum. Die Rivalen verhalten sich menschlicher denn je. Daran haben wir sehr lange gearbeitet", erklärt Schmalz. Aber natürlich ist es auch wichtig, wie Sie Ihre Gegner töten können. Das kommt dann zu den Waffen. Was in Pariah

Gegner besitzt individuelle Stärken und Schwächen. Kennen Sie diese, ist es einfacher, unliebsame Stressmacher um die Ecke zu bringen. Das hört sich doch auf jeden Fall vielversprechend an. Ob uns ein neuer Stern am Action-Himmel erwartet, das erfahren wir, wenn die Videospiel-Magazine den Wettbewerb

LUKASZ CISZEWSKI



PARIAH

GENRE: Action
ENTWICKLER: Digital Extremes/Flashpoint
FERTIG ZU: 85 %
ERSCHEINT: Frühjahr 2005
VERGLEICHBAR: Unreal 2, C. of Madick
INTERNET: www.pariahgame.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Die Jungs von Digital Extremes wollen der Shooter-Gemeinde mit Pariah ein richtig dickes Paket schnüren: Spannende Story, umfangreicher Mehrspieler-Modus und ein Editor, mit dem sogar die letzten Deppen im Handumdrehen Karten gestalten können. Was da aus der Unreal-Engine rausgeholt wurde, ist ähnlich ansehnlich wie die Oberwelt von Carmen Elektra, reicht also fast an absolute Optik-Giganten wie Half-Life 2 heran. Solange sich die aufrüstbaren Waffen und die coolen Fahrzeuge vernünftig ins Spielprinzip einbringen, wird alles gut. Und mal im Ernst: Daran glauben wir.

Zehn kleine Jägerlein

Eine Schwarte von Thriller-Autor Tom Clancy war die Grundlage. Im Raven-Shield-Nachfolger **RAINBOW SIX 4** gibt es für Terroristenbekämpfer wieder viel zu tun.



»Borussia Mordbund: Die Abwehr steht – und vorne hilft der liebe Gott.«

- Terroristenbekämpfung mit authentischen Waffen
- Taktische Befehle an Verbündete geben
- Teamorientierte Mehrspieler-Modi
- „Ein Treffer kann töten“-Realismus
- Trendige Havok-Physikengine integriert

Eine Presseveranstaltung in Ubisofts Montreal-Studio ist genau das Richtige, um für ein spannungsgeladenes Anti-Terror-Spiel in Stimmung zu kommen. Rauf ins Büro per Aufzug? Nicht ohne Sicherheitskarte. Dann also Treppenbesteigung? Halt, stehen bleiben, zuvor versetzen wir per Walkie-Talkie die Sicherheitskräfte im 5. Stock in Bereitschaft. Uns hätte nicht gewundert, wenn oben im Treppenhaus ein paar Scharfschützen unsichtbar auf der Lauer gelegen hätten, um etwaige Abweichler zu neutralisieren. Schwer zu greifen war auch die PC-Version von *Rainbow Six 4*. Bei diesem Outing sahen wir das Spiel lediglich auf Konsolen in Aktion. Es wird eine PC-Version geben, sie entsteht beim Ori-

ginal-Entwicklerteam Red Storm, erscheint erst nach den Videospielen und soll exklusive grafiktechnische Verbesserungen enthalten. Unsere Eindrücke vom Spielablauf stammen aber ebenso von der Xbox-Version wie die ersten hier gezeigten Screenshots – auf dem PC dürfte das Programm nochmal um einiges besser aussehen.

SCHREIB MAL WIEDER

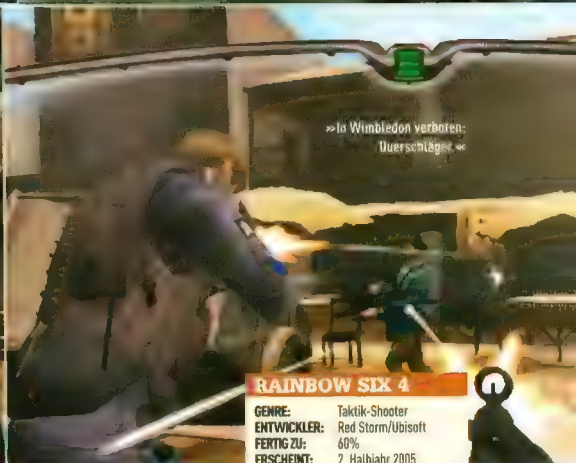
Team Rainbow ist die absolute Elite-Truppe, die Krone der Schöpfung, also quasi die PC ACTION-Redaktion unter den Anti-Terror-Bekämpfern. In der Rolle von Anführer Ding Chavez bestreiten Sie jede Mission mit computergesteuerten Kollegen, die willige Befehlsempfänger für detaillierte takti-

sche Anweisungen sind. Zum Beispiel „Tür auf, Granate rein, dann aufrücken und alles neutralisieren, was sich noch bewegt“. Solche Aktionen werden auf Tastendruck ausgeführt, was koordinierte „Von zwei Seiten gleichzeitig angreifen“-Manöver erlaubt. Die Handlung dreht sich um eine Vereinigung verschiedener internationaler Terrorlumpen. Um deren Zellen auszuschalten, bereist man Schauplätze wie Algerien, Südafrika und kann auch aus Paris oder Amsterdam Ansichtskarten an die Lieben daheim schreiben „Essen gut, Wetter schön, bis auf tief fliegende Granaten.“ Das Leveldesign führt öfter mal raus zum Straßenkampf in die frische Luft. Dabei ist Team Rainbow nicht immer am agierenden Drü-

cker, sondern gerät auch mal in einen Hinterhalt – der Feind ist gut über unsere Terrorbekämpfer informiert und trachtet ihnen gezielt nach dem virtuellen Leben.

PERSONLICH GENOMMEN

Die Einzelspieler-Kampagne soll um die 14 Missionen enthalten. Packendere Atmosphäre will man durch eine üppige, mit Zwischensequenzen und Dialogen ausgepolsterte Story generieren. Die Rainbow-Mitglieder bringt Ubisoft dem Spieler näher, die Jungs wirken inzwischen weniger wie austauschbare 08/15-Erfüllungsgehilfen. Unter den zehn Heldencharakteren befinden sich auch drei Mädels, was sogleich Auswirkungen auf das Betriebsklima hat. Etwa wenn der Quoten-Deutsche Dieter Weber nichts an-



brennen lässt und Kollegin Ayana Yacoby flugs den Verlobungsring verpasst. Welche Spielfiguren an Ihrer Seite in den nächsten Einsatz ziehen, ist vorgegeben. Sie dürfen aber wie gehabt die Ausrüstung ändern. Es ist davon auszugehen, dass die optionale taktische Einsatzplanung vor Missionsstart bei der PC-Version wieder enthalten ist – dann hoffentlich auch etwas einfacher zu bedienen als beim Vorgänger *Raven Shield*.

SCHARFER SCHUTZ

In einigen Missionen steuern Sie vorübergehend Sniper Weber, der mal vom Helikopter, mal von einem Fenster aus Kollegen Feuerschutz gibt. Da kommt der Ragdoll-Effekt der integrierten Havok-Physikengine schon mal richtig zum Tragen, wenn Sie einen He-

ckenschützen vom Dach holen. In den Maps steht so einiges an kaputtbarem Zeug herum, die Innenausstattung haben eine unpraktische Vorliebe für fragile Erzeugnisse der Töpferkunst. Im Kampf stellen sich die Gegner je nach Rang unterschiedlich clever an: Es gibt verschiedene KI-Stufen, vom Terroristen-Praktikanten bis zum gut ausgebildeten Veteranen. Letzterer setzt Gruppentaktiken ein, um Team Rainbow zu flankieren – gemein. Die kontextsensitiven Kommandomenüs enthalten jetzt mehr Optionen. Wollen Sie die nächste Tür öffnen, rammen oder mit einer Schrotflinte durchlöchern? Neue Waffen wie die Phosphorgranate verpassen der wiederholten Rettung der westlichen Welt frischen Schwung.

MEHR MEHRSPIELER-STOFF

Rainbow Six hat sich mehr und mehr zum Mehrspieler-Hit gemausert – eine schöne Tradition, welche Teil 4 auf jeden Fall fortsetzt. Fragt sich nur, wie. Für die PS2- und Xbox-Version entwickelt man zwei recht unterschiedliche Modi, doch die offizielle PC-Ausrichtung ist noch geheim. Es riecht auf jeden Fall stark nach Clan-Support, Ranglisten und Teamspiel-Modi. Auf der PS2 tritt Team Rainbow gegen eine Söldnergruppe an, beide Seiten haben einige exklusive Ausrüstungsgegenstände. Die Xbox-Live-Version setzt dagegen auf vier Charakterklassen und eine Art langfristigen Heldenaufbau, käufliche Ausrüstung und Medaillen inklusive.

HEINRICH LENHARDT

RAINBOW SIX 4

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Red Storm/Ubisoft
FERTIG ZU: 60%
ERSCHEINT: 2. Halbjahr 2005
VERGLEICHBAR: Rainbow Six 3, Raven Shield
INTERNET: www.rainbow6.com

KOMMENTAR

HEINRICH
LENHARDT



Mir fehlen ausnahmsweise (fast) mal die Worte, denn die PC-Version ließ sich bei der *Rainbow Six 4*-Enthüllung noch nicht blicken. Der Weichspül-Trend zu einem leichter zugänglichen Spielerlebnis scheint beschlossene Sache zu sein. Damit dürften dann vielleicht sogar Blondinen in der Lage sein, den Spielablauf geistig zu verarbeiten. Die PC-Fassung soll auf jeden Fall mehr taktischen Tiefgang bieten als die kleinen Konsolen-Geschwister. Und rechnen Sie mal fest mit besonderen Anstrengungen für teamorientierte Mehrspieler-Action. Wer sich *Counter-Strike Source* innovativer vorgestellt hatte, den könnte *Rainbow Six 4* angenehm überraschen.

AUF DVD
VIDEO»Als ihm Daisy zu groß wurde, ließ
Mashammer sie hinrichten.«

Behaart, aber gerecht

Bei STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO spielen Sie keinen Einzelgänger, sondern den Boss einer gnadenlosen Elite-Einheit. Eine haarige Angelegenheit!

Flotte Dreier sind bei den Herren der Schöpfung äußerst beliebt. Während solche jedoch für die meisten Testosteronbeutel nur ein unerfüllter Wunsch bleiben, kommen Star Wars-Jünger sogar in den Genuss eines flotten Vierers. „Wie das? Ich will auch! Sofort!“, hören wir unsere Leser hecheln. Ab kommenden Frühjahr befähigen Sie in *Star Wars: Republic Commando* als Anführer ein dreiköpfiges Elite-Team von Klonkrieger. Zeitlich ist das Szenario zwischen den Kino-

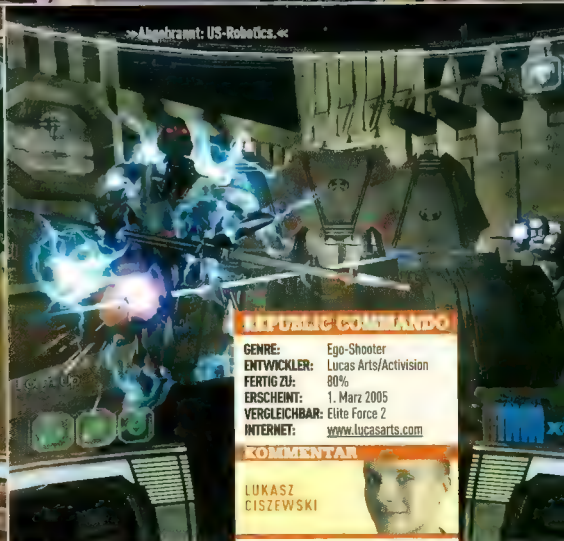
spektakeln *Episode 2* und der im Mai 2005 anlaufenden *Episode 3: Revenge of the Sith* angesiedelt, Einblicke in den wohl letzten Teil der Lucas-Saga inklusive. Keine Angst: Hinweise zur Auflösung der Hintergrundhandlung des Sternen-Epos, wie wir sie üblicherweise in einer Spielumsetzung zu erwarten haben, finden Sie in *Republic Commando* angeblich nicht. Puh!

EIN FREUND, EIN GUTER FREUND

Nach dem ersten genaueren Blick wird klar: *Republic Com-*

mando ist ein sehr taktischer und militärischer Shooter mit spielerischer Tiefe. Das klingt nach der Massenballerei *Battlefront* und dem Rollenspiel *Knights of the Old Republic* zwar recht ungewöhnlich, trotzdem erwartet uns ein astreiner Action-Titel. Anhand der ersten spielbaren Version, die einen Level beinhaltete, konnten wir uns selbst davon überzeugen. In düsteren Gängen liefern sich Spezialkräfte der Klonen und die Droidenarmee heftige Kämpfe. Nach einer kurzen Fahrstuhlfahrt fin-

den Sie sich inmitten dieser Schusswechsel wieder – anfangs noch allein. Sie schleichen sich an Gegnermassen vorbei und schauen zu, wie Ihre drei verschollenen Kollegen gerade die Blechhausen zu Schrott verarbeiten. Kaum ist der letzte Droide erledigt, kommt Nachschub. Die nervigen Droidikas mit ihren fiesen Schutzschilden rollen an. Einer Ihrer Partner schmeißt sich auf eines der Viecher, haut ihm eine Granate rein und flüchtet in Sicherheit. Vom rollenden Geschütz bleiben nur Trüm-



mer übrg. Nun sind Sie und Ihre drei Kollegen ein Team.

SAUBERE SACHE!

Sie haben stets das Sagen, wer wohn und warum seinen Hintern bewegt. Mit simplen Klicks auf blinkende Objekte scheuchen Sie Ihre Recken von Deckung zu Deckung. In welcher Verfassung die Mitstreiter sind, entnehmen Sie den Gesundheitsanzeigen im Blickfeld. Sie tragen nämlich einen praktischen Kampfhelm. Und der ist nicht nur Beiwerk: Sobald es

mal etwas brenzlicher zugeht, kann es schon vorkommen, dass Sie Lebenssaft oder einen Kratzer aufs Visier kriegen. Dann kommt der elektronische Scheibenwischer zum Einsatz: Von rechts nach links beseitigt dieser Schmutz und Beschädigungen. So etwas wünschen wir uns auch für unsere Redaktions-Ferraris.

GIB MEHR, SPIELER!

15 Missionen in acht Szenarien warten darauf, das Sie mal kräftig zulangten. Dazu greifen Sie auf mindestens zwölf Star

Wars-Waffen zurück. Darunter Lasergewehre, Granatwerfer und sogar außerirdische Kaliber. Für Freunde gepflegter Gruppenspiele spendierte Lucas Arts dem Titel einen Mehrspieler-Modus mit den Variationen Deathmatch, Team-Deathmatch und CTF. Bis zu 16 Zocker haben auf den vom Einzelspieler-Modus inspirierten Karten Platz. Ein Konkurrent für *Battlefront* und Konsorten winkt zwar nicht, für zünftige Partien wird es aber allemal reichen.

LUKASZ CISZEWSKI

REPUBLIC COMMANDO

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Lucas Arts/Activision
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: 1. März 2005
VERGLEICHBAR: Elite Force 2
INTERNET: www.lucasarts.com

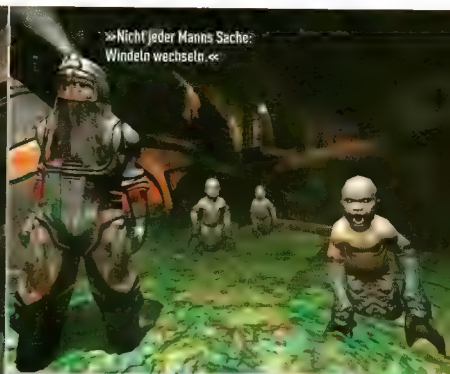
KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI

Für Star Wars-Fans brechen rosige Zeiten an. Die zocken ihre Lieblingsfilme in *Battlefront* nach, schauen die klassischen Episoden 4 bis 6 auf DVD und warten voller Vorfreude auf *Revenge of the Sith*. Bald gibt's also einen Grund mehr, Star Wars-Anhänger zu werden. *Republic Commando* besitzt alles, was ein guter Shooter braucht: Eine wunderschöne, wenn auch düstere Grafik, eine simple, aber nicht zu einfache Steuerung, akzeptable Gegner-KI und fette Bossgegner. Besonders gefallen hat mir die Helm-Sicht, die ein intensives „Mitten-drin“-Gefühl erzeugt. Haben wollen!



»Stimmt tatsächlich, Mamit Vom Fernseher essen bekommt man einen eckigen Mund.«



»Nicht jeder Manns Sack: Windeln wechseln.«



»Kann auch unpraktisch sein: zu viel Beinfreiheit.«

Beisser-Riese

Damit es der DOOM 3-Fangemeinde nicht langweilig wird, spendiert id Software mit **RESURRECTION OF EVIL** ein hoffentlich würdiges Add-on.

Das Grauen kehrt zurück! Nein, Gott sei Dank erscheint kein neues Modern-Talking-Album. Dafür aber die viel versprechende Erweiterung zu ids Vorzeigeschooter *Doom 3*. Sie schimpft sich *Resurrection of Evil*, auf gut Deutsch „Wiederauferstehung des Bösen“. Zeitlich spielt das Add-on zwei Jahre nach den Ereignissen des Hauptspiels. Als gewöhnlicher Ingenieur durchforsten Sie Site 1, eine verlassene Basis. Dort befinden sich Spuren einer antiken Marsianer-Kultur. Zusammen mit der Wissenschaftlerin Elizabeth McNeil stoßen Sie auf ein unglaublich bitterböses Relikt: die ultimative Waffe. Die ist noch viel gefährlicher als der Anblick von Edmund Stoiber in einem Ledertanga.

GREIF ZU!

Um dieses mächtige Überbleibsel zu ergattern, hetzt Dr. Betruer drei dicke Dämonen auf unseren armen Handwerker. Der

ist aber bestens ausgerüstet: Die von vielen Fans geforderte zweilaufige Schrotflinte sorgt für doppelten Spaß, während uns die „Grabber-Gun“ dezent an *Half-Life 2* erinnert. Wir wissen aber nicht genau warum. Vielleicht, weil Sie mit der schicken Wumme herumliegende Objekte heranziehen und auf Ihre Gegner schleifen können? Kann schon sein. Nichtsdestotrotz macht es massig Freude, einem Imp seinen eigenen Feuerball zurück in die Monster-Viasage zu schmettern. Dass die Grapscher-Kanone sehr nette Grafikeffekte erzeugt, ist bei der immer noch lupenreinen *Doom 3*-Engine wahrlich kein Wunder.

ZEIT-RAFFER

Weitere spielerische Neuerungen sind mit dem dämonischen Relikt verbunden. Metzeln Sie eines der drei Mars-Viecher, erlangen Sie coole Spezial-Fähigkeiten. Beispiel gefällig? Auf Knopfdruck verlangsamen Sie in

Max-Schmätz-Manier die Bewegungen Ihrer Gegner und huschen gleichzeitig um einiges schneller durch die Gänge. Manchmal ist der Einsatz dieser Fertigkeit Pflicht. So blockiert Ihnen ein Wall aus Feuerbällen den Weg. In Zeitlupe schlüpfen Sie jedoch problemlos durch das gefährliche Hindernis. Was die Schauplätze angeht, hat sich id neue Szenarios ausgedacht. Sie dackeln unter anderem inmitten einer Giftmüllanlage herum und treffen auf Zombies in Schutzanzügen. Und weil es im Hauptprogramm so unpraktisch war, zwischen Knarre und Taschenlampe hin und her zu wechseln, haben Sie nun dank angeschraubter Lichtspender stets den absoluten Durchblick. Brav! Die Erweiterung soll angeblich halb so lang sein wie das Hauptspiel. Das behaupten zumindest die id-Köpfe Todd Hollenshead und Tim Willits.

LUKASZ CISZEWSKI

DOOM 3: R.O.E.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: id Software/Activision
FERTIG ZU: 60%
ERSCHEINT: irgendwann 2005
VERGLEICHBAR: *Doom 3*
INTERNET: www.doom3.com

KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Was uns die Herren Hollenshead und Willits aus dem Erweiterungspack *Resurrection of Evil* in London zeigten, macht Bock auf mehr. Klar, die Ideen sind ähnlich innovativ wie Liedtexte von Jeanette Biedermann. Trotzdem fließen Grabber-Gun und Spezial-Tricks gut ins *Doom 3*-Spielprinzip ein, den stumpfen Schusswechseln haucht man frischen Wind ein. Nostalgiekern geht bei der wiederbelebten doppelläufigen Schrotflinte einer ab. Gleichzeitig gefällt es nicht nur uns nicht, dass es noch kein konkretes Erscheinungsdatum für das Add-on gibt: „When id’s done!“, lautet die Ansage an die Fans. Das kennen wir doch ...

PRINCE OF PERSIA WARRIOR WITHIN

DAS SCHICKSAL IST NIEMALS ENDGÜLTIG

PC ACTION

„Losmarschieren, kaufen, Spass haben!“

Auch erhältlich bei
Media Markt

gamestop

WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM



Wii

XBOX



PlayStation.2

PC CD-ROM



NINTENDO
GAMECUBE



UBISOFT

Wie Sie darankommen. Ganz einfach!

Wenn Sie PC ACTION bei Ihrem Einzelhändler so platziert vorfinden wie auf unserer Abbildung und uns vom Händlerregal zum Beweis ein Foto hiervon zusenden, nehmen Sie automatisch an der Verlosung teil. Schicken Sie uns Ihr Foto per E-Mail, MMS oder Post. Unter allen Teilnehmern verlosen wir fünf Megapixel-Handys S700i von Sony Ericsson im

Wert von je 749 Euro* und fünf 30-Zoll-LCD-TV 3010 von Targa im Wert von je 1.699 Euro. Prima, was?

ACH SO GEHT DAS!



*ohne Vertrag

OH ... GENAUERES?

1. Teilnahme per MMS:** Schicken Sie uns kommentarlos eine MMS mit dem Foto des Zeitschriftenregals an die Adresse mms@pcamms.de.

2. Teilnahme per E-Mail: Senden Sie eine E-Mail mit angehängtem Foto an: gewinnspiel@paction.de.

3. Teilnahme per Post: Senden Sie einen Brief mit dem beigelegten Foto an die:
 Computec Media AG,
 Redaktion PCA, Stichwort: KIOSK,
 Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

**Für die MMS fallen die im jeweiligen Tarif geltenden Verbindungsgebühren an

RÜCK DAS MAL RAUS

Sie wollten schon immer auf einem der coolsten Handys der Welt telefonieren oder Fernsehen schauen mit einem dieser stylischen LCD-TVs? Dann greifen Sie die schicken Geräte dazu doch einfach ab!

5x Targa LCD-TV 3010

Bild diagonal: 75 cm, 16:9
Auflösung: max. 1.280 x 768
Reaktionszeit: 25 ms
Helligkeit: 500 cd/m²
Kontrast: 500:1
Gewicht: 16 kg
Stromverbrauch: ~ 120 Watt
Audio: 2x 6 Watt, abnehmbare Zwei-Wege-Lautsprecher

Wert je 1.699 Euro

DIE HAMMER-PREISE



5x Sony Ericsson S700i

Bildschirm: 240x320 Pixel, 262K Farb-LCD
Ton: Polyphon 40-stimmig
Speicher: 32 MByte intern, erweiterbar durch Memory-Stick
Kamera: 1,3 Megapixel

Maße: 107,5 x 49 x 24,5 mm
Gewicht: 137 g
Connectivity: Bluetooth, Infrarot, GPRS, Tri-Band.

Wert je 749 Euro (ohne Vertrag)

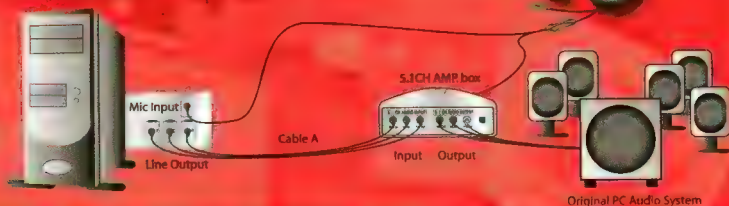
Preiseinschlägig ist der 20. Januar 2005 (Datum des Postemposts). MMS-Empfänger: mms@pcamms.de, E-Mail: gewinnspiel@paction.de. Bei PC ACTION mit Ausnahmungen Mitarbeiter des Zeitschriftenhandels Sony Ericsson, Targa und Computec Media AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Auf Gewinner werden Postmarken oder sonstigen nachvollziehbar Freigegeben, wobei aber ausdrücklich vor dem Teilnehmer erklärt wird, dass die Gewinner, dass in Gewinnspiel, Name angegeben wird.

Medusa 5.1 Headset

Die optimale 6-Kanal-Ausstattung für Surround-Sound!
In jeder Ohrmuschel befinden sich integrierte Front, Rear, Center und Subwoofer Lautsprecher!



PC with 6 ch Sound Output



Original PC Audio System

- Gepolsterter Kopfbügel
- Hochwertiges Mikrofon
- Höhenverstellbarer Kopfbügel
- Zusammenklappbare, gepolsterte Ohrpads aus samtartigem Material
- Fernbedienung im Kabel integriert (Rear/Front/Center Volume, Schalter für DVD/CD-Betrieb)
- Verstärker Box mit Lautstärkeregler, Ein/Ausschalter und zwei Kopfhörerbuchsen



www.speed-link.com



O bwohl die Verkaufszahlen von Adventures so weit von Shootern entfernt sind wie George W. vom Friedensnobelpreis, hat das Genre treue Fans. Fans, die dem Frühjahr 2006 entgegenfeiern. Dann will Newcomer Autumn Moon Entertainment mit *A Vampyre Story* ein klassisches Point&Click-Adventure im Stil von *Monkey Island* 3 präsentieren. Das dürfte den amerikanischen Entwicklern nicht schwer fallen. Denn neben Bill Tiller, der schon bei *MI 3* für die Grafik sorgte, haben auch viele andere Mitarbeiter bei der Adventure-Schmiede Lucas Arts ihre Sporen verdient. Die Jungs wissen also, wie man Zocker an den Rechner fesselt.

DIE GEZÄHMTE WIDERSPENSTIGE

Im Europa um 1880 verliebt sich der verrückte Vampir Baron Shrowdy von Kiefer in die junge Französin Mona. Weil seine Aufreiß-Tricks älter sind als Joopis Heester, greift er zu anderen Mitteln. Er entführt die Braut kurzerhand nach Draxsylvanien und verwandelt sie in einen Blutsauger. Nur blöd, dass Mona eigentlich in Paris ein

großer Opernstar werden und sich mit diesem Leben nicht anfreunden will. Damit die Tussi doch noch auf einer Bühne am Eiffelturm herumjaulen kann, greifen Sie ein. In sieben Kapiteln machen Sie reichlich von Ihren neuen Fähigkeiten Gebrauch, um aus dem Schloss des Barons zu entkommen. Sie verwandeln sich in eine Fledermaus oder wabern den Nebel, beeinflussen das Wetter, hypnotisieren Sterbliche und saugen ihnen den Lebenssaft aus. Genau wie der gemeine Finanzbeamte, lateinisch als Hanselus Eichelus bezeichnet. Letzterer bekommt im Gegensatz zu Ihnen aber keine Hilfe von Fledermaus Froderick. Per Mausclick missbrauchen Sie Ihren Flatterfreud als rechte Hand. Und nein, nicht so wie Sie jetzt wieder denken.

NUR BESTE ZUTATEN

In den handgezeichneten 2D-Hintergründen stiefeln 3D-Charaktere umher, die die Entwickler voraussichtlich mit so genanntem Cell-Shading à la *XIII* versehen. Gewünschter Effekt: Genau wie besoffene Obdachlose an

die Parkbank schmiegen sich die Digitalmännchen eng an die Hintergründe und wirken nicht länger wie Fremdkörper. Die Benutzeroberfläche treibt Fans von Guybrush & Co. Tränen der Rührung in die Augen, denn der Entwickler hat das altbewährte SCUMM-System wieder ausgegraben. Lobenswert: Eine Hilfsmethode mit Journal-Funktion für die Rätsel soll dem Spieler auch nach längeren Pausen den sofortigen Wiedereinstieg ermöglichen. Und das ist gut so. Denn nach dem einwöchigen Jahresurlaub, der etwa uns Redakteure zusteht, kann es schon mal vorkommen, dass wir uns nicht mehr genau erinnern, an welchem Puzzle wir gerade herumgeknabbert haben.

GERECHTSCHREIBUNG

Übrigens: Wir sind ausnahmsweise mal nicht zu blöd zum Schreiben! Das „y“ statt „i“ im Titel des Spiels ist aus der serbischen Schreibweise des Wortes Vampir und vom Namen einer Western-Vampir-Parodie abgeleitet. Es soll eine Hommage der Entwickler an die gesamte Vampir-Mythologie der westlichen

Welt sein und „cool wirken wie Mötley Crüe und Stryper“, erklärte Pressesprecher Mike Kirchoff in einem Interview. Ah, ja! **MARC BREHME**

A VAMPYRE STORY

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Autumn Moon Ent./Bad Brain Ent.
FERTIG ZU: 5%
ERSCHEINT: 2. Quartal 2006
VERGLEICHBAR: Monkey Island 3
INTERNET: www.amegames.com

KOMMENTAR

MARC BREHME



Schon das Wenige was ich bisher von *A Vampyre Story* gesehen habe, macht Appetit auf mehr. Allerdings ruft es auch unschöne Erinnerungen an längst verschollene Titel wie *Sam & Max 2* hervor, die ebenfalls mal fett angekündigt waren und letztlich auf der Strecke blieben. Bleibt zu hoffen, dass Autumn Moon Entertainment es wirklich schafft, das düstere Szenario ansprechend mit knackigem Rätseldesign und süffisanten Wortwitz zu verbinden. Und so aus dem Schatten des großen Vorbilds Lucas Arts heraustritt. Dann geht für Genre-Fans endlich ein neuer Stern am kargen Adventure-Himmel auf.



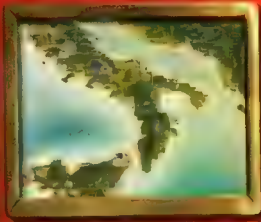
Winning 1.78
Spiel des Monats
Computer Spiel 13.04

ROME

TOTAL WAR



„EIN MUSS FÜR STRATEGEN“ GAMESTAR 7/2004



ACTIVISION

www.activision.de



www.totalwar.com



PC
CD ROM

- Mehr als 10.000 Jahre Weltgeschichte in 15 Epochen
- 3 Kampagnen à 8 Missionen
- 14 Völker
- Wetter und Jahreszeiten
- Einfaches Ressourcen-Management

»Gefährlich:
Nah-Palm-Angriff!«

Der Fluss der Zeit

In **EMPIRE EARTH 2** kämpfen Sie sich mit 14 Völkern durch die Menschheitsgeschichte. Ihr Streben nach Macht führt Sie über die Entdeckung des Feuers bis in die hochtechnisierte Gegenwart und noch viel weiter.

Die Welt wartet auf einen neuen Herrscher. Einen, der nicht so kläglich versagt wie Daniel Küblböck als Sänger, sondern die Bewohner von 14 Zivilisationen erfolgreich durch mehr als 10.000 Jahre Weltgeschichte manövriert. In *Empire Earth 2* von Mad Doc Software be-

kommen Sie die Chance, Ihre Führungsqualitäten unter Beweis zu stellen. Wir haben für Sie in einer weit fortgeschrittenen Alpha-Version bereits erste Echtzeit-Schlachten geschlagen. Zunächst fiel uns die neue Bild-in-Bild-Funktion auf. Nein, wir reden hier nicht vom neuen Aldi-Fernseher,

um den Sie sich letzte Woche geprügelt haben, sondern immer noch vom Nachfolger des 2001 sehr erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels *Empire Earth*. Am unteren Bildschirmrand zeigen sechs frei belegbare Kameras abwechselnd, was an verschiedenen Stellen der Karte passiert. So bauen Sie gemächlich Ihr Hauptquartier auf und entdecken trotzdem, dass Feinde ihre Speere in die Palisade Ihrer Außenposten bohren oder gegnerische Bomber die Schiffswerft am anderen Karrenende zu nutzlosem Treibholz verarbeiten.

VÖLKERSCHLACHTEN

In *Empire Earth 2* geht es wie in jedem typischen Echtzeit-Strategiespiel grundsätzlich darum, eine Basis aufzubauen, diese zu erweitern und Gegnern zu plätten. Mit der ersten der drei Einzelspieler-Kampagnen beginnen Sie in

Korea, um 500.000 vor Christus im Zeitalter der Faustkeile und Lagerfeuer. Danach kämpfen Sie sich ab dem Mittelalter mit Deutschland durch die zweite Kampagne, um in der dritten schließlich mit US-amerikanischer Gegenwarts-Hightech zu protzen. Quintessenz: In den jeweils acht Missionen der drei Epochen erleben Sie unter anderem Bronzezeit, Mittelalter, Renaissance und das Atomzeitalter, bevor Sie Ihre Finger im Jahr 2300 sogar nach dem Mars ausstrecken. Für das Erreichen jedes der 15 Zeitalter sind bestimmte Ziele innerhalb eines Levels zu erfüllen. Die anderen elf Völker (Griechen, Römer, Briten, Ägypter, Türken, Babylonier, Chinesen, Japaner, Inkas, Azteken, Mayas) stehen lediglich in den Mehrspieler-Modi zur Verfügung. Dort wählen Sie auch das Start-Zeitalter Ihres Volkes für die anstehende Partie.

»Bombenstimmung
auf dem Hausboot.«



ERWERBEGEBIET

Jede Epoche bietet an den Entwicklungsstand angepasste Gebäude, Einheiten und Waffen. Flitzten Sie anfangs noch zu Fuß und mit dem Speer in der Hand durch die Pampa, satteln Sie später Pferde, erfinden Schwarzpulver-Flinten oder rumpeln mit Panzer und Mech über die Karte. Es stehen 40 Truppentypen zu Wasser, zu Lande und in der Luft zur Verfügung, über die Epochen verteilt ergibt das insgesamt 350 Einheiten. Richtig fett, oder was? Da ist allerdings taktisches Geschick gefragt, um gegen ziemlich clevere Computergegner oder menschliche Kontrahenten zu bestehen. Das Spielfeld ist in Territorien mit verschiedenen Ressourcen aufgeteilt. Ähnlich wie es sich mit den Kirschen in Nachbarns Garten verhält, darf die aber nur abbauen, wer das Gebiet kontrolliert. Alter-

native: Sie schließen einen kostenpflichtigen Vertrag mit dem Grundbesitzer ab ... In *Empire Earth 2* können Sie selbstverständlich auch Kriege erklären oder Frieden schließen, Allianzen mit anderen Spielern eingehen, Bodenschätze und Einheiten verschenken oder ganze Territorien abtreten.

VERLIER NICHT DEN ÜBERSICHT!

Statt Land zu verhöckern, bauen wir lieber Außenposten. Die sagen nämlich die neuen Wettereffekte wie Sonne, Schnee, Regen, Nebel und Blitze vorher. Widrige Winde und elektrostatische Entladungen machen vor allem Lufteinheiten zu schaffen. Da schmieren Metallvögel schon mal ab wie der alte Ikarus. Wüste, Dschungel, Berge, Wälder, Ozeane und Flüsse erfreuen dank ihrer Detailtreue das Auge fast so wie Aktfotos von Heidi Klum, haben aber

noch dazu strategische Bedeutung. Einheiten auf höheren Ebenen verfügen über eine größere Sicht- und Reichweite. Ebenso einfach wie Sie den Abbau der Ressourcen jetzt auf einer Übersichtskarte managen, fällt auch die Schlachtplanung aus. Auf einem Planungsbildschirm geben Sie im Pausen-Modus Ihren Truppen und Verbündeten Befehle, die prompt ausgeführt werden. Im Mehrspieler-Betrieb sind neun Modi geplant. Neben Deathmatch, King of the Hill und anderen bekannten Varianten halten Sie etwa bestimmte Gebiete besetzt, um die Partie zu gewinnen. *Dawn of War* lässt grüßen! Alle Partien zeichnen Sie wahlweise auf, ein Bonus-system belohnt Sie durch Kronen für besondere wirtschaftliche, militärische und kulturelle Leistungen. Alle Achtung! Da kommt wohl was Großes.

MARC BREHME

EMPIRE EARTH 2

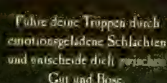
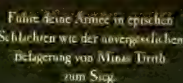
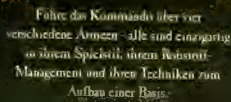
GENRE: Strategie
ENTWICKLER: Mad Doc Software/Vivendi Universal
FERTIG ZU: 80%
ERSCHEINT: April 2005
VERGLEICHBAR: Empire Earth
INTERNET: www.empireearth2.com

KOMMENTAR

MARC
BREHME



Nach dem Erstkontakt mit *Empire Earth 2* putzte ich mir erst einmal die Brille. Die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger sind zwar eher klein, dafür aber sehr fein ausgefallen. Mad Doc Software hat nicht wie der Elefant im Porzellanladen gewütet. Warum auch das Rad neu erfinden, wenn man es nur etwas runder machen muss? Gut gefallen hat mir das Feature mit der Bild-in-Bild-„Überwachungskamera“, das allerdings auch Ihren Rechner fett fordert. Für den, der es sich hardwaretechnisch leisten kann, bleiben die Schlachten damit extrem übersichtlich. An der Grafik und dem Balancing feilen die Entwickler logischerweise noch. Aber ich bin mir sicher: Das wird werden, schließlich ist bis zum geplanten Veröffentlichungstermin im April 2005 noch etwas Zeit.

[illegible]



Mittelerde® erwartet deine Befehle. Um in den epischen Schlachten der Filmtrilogie den Sieg zu erringen, musst du eigene Echtzeitstrategien entwickeln. Ob du den Einen Ring suchst oder ihn zu zerstören versuchst - das Schicksal Mittelerdes® liegt in deiner Hand.

Beginne die Schlacht unter www.eagames.de



Challenge Everything

TEST



»Was keiner ahnt: Noch versteckt sich die Spinne hinter der Bande.«

Mit Ecken, ohne Kanten

Wenn Fußball Ihre Religion ist, ist **PRO EVOLUTION SOCCER 4** Ihr Gott. Mit Version U1.10 gilt das noch mehr als zuvor.

Sport | Je nach Blickwinkel haben Spiele am PC einen Vor- oder Nachteil: Sie lassen sich auch nach dem Kauf noch verbessern. So nähert sich Konami durch den jüngsten Patch immer weiter der Fußball-Perfektion. Die Reparaturarbeiten betreffen in erster Linie den Online-Modus. Die Reparaturarbeiten betreffen auf der Client-Seite und während Freistößen sollten somit der Vergangenheit angehören. Auch schießt der Computer-Gegner die Elfmeter nicht mehr immer in die Mitte des Tores. Außerdem funktioniert die Kamera nun besser. JOACHIM HESSE

Info: www.pes4.com

Dein Platz an der Tonne

Vergessen Sie Counter-Strike Source! Jetzt dürfen Sie in **HALF-LIFE 2** endlich wieder Ihre virtuellen Gegner im Deathmatch abstrafen.

Ego-Shooter | Kaum erschien *Half-Life 2*, begann das Gemecker. „Warum kein Mehrspieler-Modus, der mehr mit dem *Half-Life*-Thema zu tun hat?“ Antwort: Weil er noch nicht fertig war. Nun liefert Valve zwei Karten für *Half-Life 2: Deathmatch* nach. *Overwatch* und *Lockdown* sind modifizierte Orte aus

dem Solo-Abenteuer. Erhältlich ist der 60-MB-Download nur direkt über Steam. Weil Valve gleichzeitig auch einen Editor veröffentlichte, brummt die Szene. Es existieren bereits zahlreiche von Fans erstellte Levels. Fehlt nur noch ein Kooperativ-Modus. JOACHIM HESSE

Info: www.half-life2.com



BESSERWISSE

JOACHIM HESSE ÜBER MEINUNGSBILDUNG

Verbieten sollte man das!

„Die ballern stundenlang rum und alles, was sie am Vormittag gelernt haben, wird überlagert durch diese Computerspiele, wenn sie sich am Nachmittag die volle Dröhnung geben. Wir wissen ja auch, wie gefährlich die Ballerspiele sein können. Im Extremfall Erfurt, sage ich nur. Und deswegen denke ich, die müsste man wirklich verbieten. Wir reagieren superempfindlich, wenn wir Gift in Lebensmitteln finden, aber das lassen wir zu.“ Heute-Moderatorin Petra Gerster bewies in Johannes B. Kerner's Talkshow, dass man nicht zwangsläufig allwissend sein muss, wenn man Nachrichten vorträgt. Dabei belegte ein Polizeibericht rund ein Jahr nach Erfurt, dass Täter Robert S. das ihm damals zur Last gelegte *Counter-Strike* gar nicht gespielt hat. Egal, wir Zocker kennen so was ja. Frau Gerster ist beileibe nicht die Erste, die Verbote fordert. Einige Politiker wollen inzwischen gar nicht nur 3D-Shooter selbst, sondern bereits

Artikel darüber in Zeitschriften variieren. Pressefreiheit? Na und? Komplexer Zusammenhänge sichtbar zu machen, ist eine begrüßenswerte wie schwierige Aufgabe der Medienwirkungsforschung, die bislang zwar zu Thesen, aber noch nicht zu Ergebnissen führte. Parolen reichen nicht. Wie also kommt eine Moderatorin des für sein Verständnis für Jugendliche bekannten Fernsehsenders ZDF auf solche Folgerungen? Indem sie fleißig Fernsehformate ihres Hausseenders konsumiert? Dort stellt man immer wieder gern Zusammenhänge zwischen Erfurt und Ballerspielen her. Und was ist mit dem Professor, der behauptete, dass Medienkonsum blöd mache und als „Beweis“ anführte, dass TV-Vielseher schlechtere Noten hätten? Aha, Fernsehen macht also auch dumm. Der Spiegel bemerkte dazu in einem Online-Artikel, dass es wohl genauso möglich sei, dass Dumme eben einfach mehr Fernsehen. Dem im Artikel getroffenen Fazit schließe ich mich an: „Die Auswirkungen von Computerspielen müssen weiter untersucht werden, allerdings mit etwas weniger holzschnittnartigen Thesen.“



»Kann auch ins Auge gehen: Frisur.«

REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie?

Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



Christian Bigge	Joachim Hesse	Ralph Wollner	Andreas Bertits	Ahmet Isciturk	Marc Brehme	Lukasz Cisewski
SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE	ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES	ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE	STRATEGIE- & ROLLENSPIELE	ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE	ADVENTURE & STRATEGIE & WISMS	MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE

WORLD OF WARCAFT

WoWi! Hat mal jemand Zeit übrig?	Ich brauche kein Online-Leben.	Das ist mir viel zu hektisch.	Jetzt beginnt mein zweites virtuelles Leben.	Sorry, aber da muss ich kotzen.	Pro: sieht cool aus. Kontra: leider ein Online-Rott.	Genau mein Ding: mächtig und motivierend.
----------------------------------	--------------------------------	-------------------------------	--	---------------------------------	--	---

SID MEIER'S PIRATES

Kann' ich, kauf' ich.	Besitzt den gleichen Zauber wie vor 17 Jahren.	Jaaa! Ich bin der Playboy der Karibik!	Endlich geht es wieder ab in die Karibik!	Genauso öde wie damals.	Hier mit dem Haken, ich will wieder entern gehen!	Nur was für Freaks. Viel Spaß, Jol.
-----------------------	--	--	---	-------------------------	---	-------------------------------------

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Für mich das beste RPG des Jahres.	Noch genialere Story als der Vorgänger.	Ich stehe auf Frauen mit Augenringen.	Das saugt fast genau so gut wie meine Frau.	Das beste Rollenspiel, das ich kenne.	Interview mit einem Vampir zum Mitspielen. Cool!	Da beiße sogar ich kräftig zu!
------------------------------------	---	---------------------------------------	---	---------------------------------------	--	--------------------------------

PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL

Immer feste drauf!	Wenigstens ein Ego-Shooter diesen Monat.	Macht genau drei Minuten kurz Spaß.	Zum Teufel damit!	Perfekt, um den Weihnachtsfrust abzulassen.	Viel Killer und Pain ergeben kein besinnliches Fest!	Schmerzmittel kommen immer gut ...
--------------------	--	-------------------------------------	-------------------	---	--	------------------------------------

ARMIES OF EXIGO

Solide, mehr nicht.	Gut, aber mir doch egal.	Rollenspiele mag ich nur im Bett!	Das rockt: Starcraft im Fantasy-Gewand.	No more Fantasy-Strategiespiele, bitte!	Auf meiner Festplatte regiert zur Zeit nur Mittelalter!	So uninteressant wie Ahmets Leben.
---------------------	--------------------------	-----------------------------------	---	---	---	------------------------------------

Legende: ■■■■ = Genial, ■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■ = Langweilig, ■ = Schlecht

TESTPHILOSOPHIE

SO BLICKST DU DURCH!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfeilnagelchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

81 - 90%

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

71 - 80%

BEFRIEDIGEND: Na ja, für

61 - 70%

AUSREICHEND: Mittelklasseplanke mit bekannten, nicht dauerhaft unterhaltsam.

51 - 60%

MANGELHAFT: Technik- oder Designmangel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

41 - 50%

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen, oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

≤ 40%

REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA Vice City	Rockstar Games	06/2003
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE		
Baphomets Fluch 3	Revolution Softw.	02/2004
Salanter Act: Pandora Tomorrow	Ubisoft	05/2004
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004

ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Diablo 2	Blizzard	07/2000
Sacred	Ascaron	04/2004

ADVENTURE		
Clever & Smart	Alcachofa Soft	12/2004
Runaway	Penelope Studios	12/2002
The Westerner	Revivision	05/2004

AUFAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Codemasters: Panzers	Stormregion	07/2004
DNR: Schlacht um Midvale	EA Games	01/2005
Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard	07/2003

EKO-SHOOTER		
Doom 3	id Software	10/2004
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004

FLUGSIMULATION		
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2: Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
Pacific Fighters	Maddox Games	01/2005

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield Vietnam	Digital Illusions	05/2004
Counter-Strike Source	Valve	12/2004
Unreal Tournament 2004	Epic	05/2004

ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2005
Final Fantasy 11	Square Softw.	01/2004
World of Warcraft	Blizzard	02/2005

RENNSPIEL		
DTM Race Driver 2	Codemasters	06/2004
GTR	10tacle	12/2004
NFS Underground 2	EA Games	01/2005

ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR	Lucas Arts	01/2004
The Fall	Silverstyle Ent.	01/2005
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Age of Wonders: Shadow Magic	Triumph Studios	10/2003
Rome: Total War	Activision	11/2004
Silent Storm: Sentinels	Jowood	09/2004

SONSTIGE SIMULATION		
X2 - Die Bedrohung	Egosoft	03/2004
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005

SPORTMANAGER		
Anstöß 2005	Ascaron	01/2005
Fußball Manager 2005	EA Sports	11/2004
Kicker Manager 2004	Deep Silver	08/2004

SPORTSPIEL		
NBA Live 2005	EA Sports	01/2005
NHL 2005	EA Sports	10/2004
Pro Evolution Soccer 4	Konami	01/2005

TAKTIK-SHOOTER		
Conflict: Desert Storm 2	Pivotal Games/SCI	12/2003
Ful Spectrum Warrior	THQ	11/2004
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gille	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	04/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004

Welt der

Beginnen Sie ein neues Leben: In **WORLD OF WARCRAFT** erlebt Ihr zweites Ich grandiose Abenteuer auf einem

»Wenn er Frauen sieht, werden Rutgers Hauer größer.«

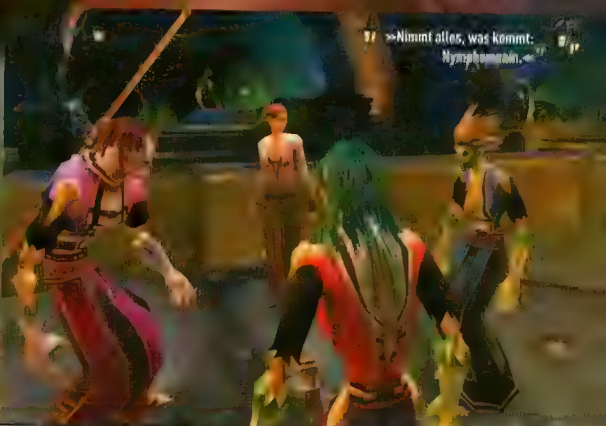
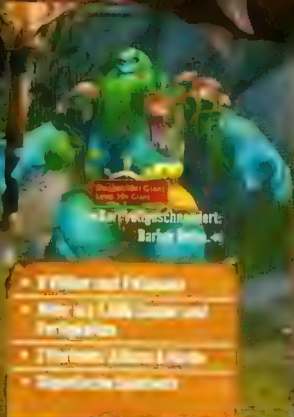
2

der leeren Versprechungen, die Politiker schnellstmöglich umzusetzen versprechen, sich um die Bilanz des ersten Verkaufstags von **World of Warcraft**. Eine Viertelmillion Exemplare wanderten am 23. November 2004 über die US-Ladentheken. Grund genug für Entwickler Blizzard, ordentlich zu feiern, statt zu arbeiten. Vermutlich deswegen standen die Ärzte zunächst

bei der Vorstellung viel länger. Frau zum Empfangen. Nicht nur die Fans, sondern Sie selbst sind für ein Spiel, das Ihnen, oder Azrael, eine fantastische Nacht.

Krieger, Paladin, Priester, Magier, Hexenmeister, Jäger, Schamane, Druiden, Geschlechte und Klassen Ihrer Spielart. Los und landen daraufhin in der magischen Welt Azeroth. So soll das sein! Monch ein Rollenspiel-Fanotiker mag

PC ACTION blitzschnell und sabbernd auf dem wackelnden gigantischen Online-Rollenspiel.



Wunder



gigantischen Online-Spielplatz. Und das sogar ohne dabei in der psychiatrischen Anstalt zu landen.

Zwar die tabellarische Auflistung aller Aktivitäten vermissen, doch wir befassen uns hier schließlich nicht mit Microsoft Excel. Loslegen und Spaß haben lautet die Devise.

ES GIBT VIEL ZU TUN!

Nach einer kurzen Einführung in die Spielmechanik erhalten Sie auch die ersten Aufträge. Als Troll können Sie Kakteen-Äpfel, als Minotaur schlachten Sie einige Rinderviecher ab und bringen das Fleisch zu einem der Dorfwächter, suchen nach verlorenen Nicht-Spieler Charakteren (NSCs) oder geben den Lieferungen für faule Händler. Da lacht das Spielerherz. Wenn Ihr Held dann das erste Mal in einer glühend hellen Lichtsäule erstrahlt, wissen Sie sofort, der Ken hat eine höhere Stufe erreicht. Die ersten Levelaufstiege verlaufen rasch zu Erfolgserlebnissen. Und so saugt Sie *World of Warcraft* fast unmerklich in sein riesiges Fantasy-Universum. Neugeborene Charakte-

re starten in kleinen, übersichtlichen Ortschaften und haben viel Zeit, sich in der neuen Umgebung zurechtzufinden. Selbstverständlich dürfen Sie auch jederzeit in die große, weite Welt hinauslatschen. Doch es empfiehlt sich, zuerst die Aufgaben des Heimatdorfes zu erledigen. Wieso? Das merken Sie spätestens, wenn Sie als kleiner Fuzzi gewaltigen Riesen gegenüberstehen, die Sie als Fußabtreter benutzen.

REICH UND SCHÖN

"Ich bin fertig mit der Welt!" Vergessen Sie diesen Spruch. So schnell verlassen Sie die *World of Warcraft* nicht mehr, wenn Sie erst einmal Blut geleckt haben. Kein Wunder, schließlich bieten die beiden gigantischen Kontinente mit mehr als 250 Handlungsebenen viel Platz zum Austoben. Als wir uns erstmals aus unserem Heimatdorf in eine Steppe trauben, sanken unsere Kinnladen tiefer als unsere sensibelesten Körperteile. Eine wunderschöne Land-

»Corinna May hat sich liften lassen.«

»Entdeckt: Armin M.'s Vorratskammer.«

Reise Reise

Buchen Sie mit „Action-Reisen“ eine Last-Minute-Tour in die Welt von *Warcraft*. Entspannen Sie sich einen ganzen Monat lang für nur 12,99 Euro!

Stimmen und



Starten Sie im Basarviertel von Stormwind, dem Zentrum der Hauptstadt von Azeroth. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen.

Wälder



Genießen Sie die Luft in den Wäldern von Elwynn. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Ihren Ausflug unvergesslich.

Druiden



Trotz und Drks heißen Sie in Grim. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Genau das Richtige.

Thunder Bluff



Die westliche Stadt Thunder Bluff. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Erwarten Sie die besten Preise und starke Beschützer.

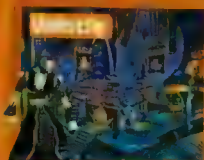


Wälder



Ein wunderschöner Ort, um zu entspannen. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Ihren Ausflug unvergesslich.

Wälder



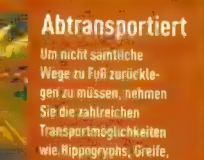
Ein wunderschöner Ort, um zu entspannen. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Ihren Ausflug unvergesslich.

Flugtier



Ein wunderschöner Ort, um zu entspannen. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Ihren Ausflug unvergesslich.

Schiff



Ein wunderschöner Ort, um zu entspannen. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Ihren Ausflug unvergesslich.

Abtransportiert

Um nicht sämtliche Wege zu Fuß zurücklegen zu müssen, nehmen Sie die zahlreichen Transportmöglichkeiten wie Hippogryphen, Greife, Wyvern oder riesige Flugmaschinen. Die Preise sind so niedrig, dass Sie sich keine Sorgen um humane Preise machen müssen. Ihren Ausflug unvergesslich.



schaft erstreckte sich in alle Richtungen, und das Mittelmeer umgraben die Stadt. In der Mitte des Meeresspiegels, an dem die Wellen sich brachen, stand das Auge. Dämmerung, die die Welt in einem dunklen, blauen Licht tauchte, und die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich.

Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich.

Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich.

Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich. Die Wellen, die sich in einem Rhythmus bewegten, der dem Herzschlag eines riesigen Wesens glich.



SO SPIELT SICH



ALS DIE FINSTERNIS HEREINBRICHT, SPIHT DER UNTOTEN-HIRKENMEISTER HIRADUR DEN BLUTDURST IN SICH AUFZULEGEN!

ES WIRD ZEIT
EIN WENIG CHAOS
UND GEGENSTÄNDLICHE
KLEINHEITEN
ZU ERHEBEN!



ICH WÜNSCHTE MEINE GEFÜHLEN
TEIL FÜRTEIL, OB BEI MIR
BEGLEITEN WÜLLTEN

KURZE DARAUF BEFINDET SICH UNSER HELD NACH IN DER LUFT,
AUF DEM RÜCKEN EINER RIESIGEN HAMPFLEDERHAUS.



WENIG SPÄTER
TRIFFT SICH
HIRADUR
MIT SEINEN
FREUNDEN, UM
DEN WEITEREN
ABLAUF DES
ABENTEUERS ZU
BESTIMMEN

LAUT UND HÖRST DU
NACH UND SEHST
DAS ERGEBNIS

GENAU!



HIRADUR UND
SEINE GEFÜH-
TEN WACHEN
SICH AUF DEN
WEG, NACH DER
WANDERUNG
DURCH KARGES
ODLAND
ENTDECKEN SIE
ETWAS

HALT! DORT
VORNE SEHE ICH
FRISCHFLEISCH!

SCHON BRICHT EIN KAMPF LOS, DEN
DIE GEFÄHRTEN NUR KNAIPP FÜR
SICH ENTSCHEIDEN KÖNNEN.

LAUT SIE UNS
RÖSTEN!



BOOOOM!

BOOOOM!

AAARGH!



EINER MOMENT UNAUFMERKSAM GEWESSEN, SEHTE UNSER HELD DAS ZEICHEN, EIN HEILER
IN DER NÄHE ZERTE MIT EINEN GERINGEN DODOLUS ZURÜCK INS REICH DER LEBENDEN.



NACH DER
GEWÖHNENEN
SCHLACHT FÜHLT
SICH UNSER HELD
STÄRKER ALS JE
ZUVOR!

WUUUSCH!

ICH FÜHLE MICH
ALS KÖNNTE ICH
DIE GANZE WELT
ERÖFFERN!



UND SO
VERABSCHIE-
DEN WIR UNS
VON HIRADUR,
DEM UNTOTEN,
WELCHER
GEFÄHRVOL-
LEN AUFGABEN
WIR MIT
WEITERHIN
AUF IHM
WARTEN?

neuer Titel keine Gewalt. Verglichen mit virtuellen Blutströmen eines fünf Jahre alten Diablo 2 wirkt der Comic-Lothar als harmlos. Aber das ist nicht alles, was Sie erwarten können.

Die ersten 10 Minuten des Spiels sind eine Art Tutorial, das Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt.

Die ersten 10 Minuten des Spiels sind eine Art Tutorial, das Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt.

herum, ohne dass fremde Abenteurer Zugang haben. Vorbildlich!

ALLEIN SOLO

Wer seinen Bock auf Gruppen spielen hat, zockt allein. World of Warcraft ist so ausgelegt, dass man auch mit sich selbst viel Spaß haben kann. Die Party-Bildung ist zwar ganz nützlich, allerdings für den Spielverlauf nicht unbedingt erforderlich. Viele Missionen sind von Solisten lösbar. Endlich kommen also auch Fans von Einzelspieler-Rollenspielen in den Genuss gepflegter Online-Abenteuer. Klassik in der Gruppe geht es größeren Gegnern an den Kragen. Umgekehrt Ihr Held kann zwar mehr als 20 Aufträge gleichzeitig annehmen, aber wenn einige Quests aus Ihrem Logbuch verschwinden, dürfen Sie nicht in Angriff nehmen. Das mag fleißige Abenteurer etwas bremsen. Im Zusammenspiel mit einem gestrickten Aufträgen wird das Spiel aber auch für Leute mit wenig Zeit interessant. Apropos wenig Zeit:

Welt von Warcraft ist die Spielwelt, in der sich Ihr Charakter ausbreitet. Sie können sich wieder einloggen, aber nicht mit Energie aufgeladene Protagonist einen Schildebonus, wodurch er eine Zeit lang schneller aufsteigt. Diese soll nach einer Pause rasche Erfolgserlebnisse und einen einfacheren Wiedereinstieg garantieren.

ÜBERSTUNDEN

Sie waren in der Schule eine Niete und man strickt Ihnen Ihr Job zum Himmel? Dann arbeiten Sie entweder bei der Müllabfuhr oder bei der PC ACTION. Rollen in World of Warcraft haben sich in einem anderen Bereich der Wahl ab. Brauen Sie ein Alkoholisches Getränk. Sie als Ingenieur bauen Sie eine Maschine. Es geht sogar beides. Ähnlich wie in Final Fantasy Online bilden Sie Ihr Alter Ego in zwei Berufen Ihrer Wahl aus. Mit etwas Kombinationsgabe lassen sich auf diese Weise Vorteile herausarbeiten. Sie fertigt ein Schneider. Sie wissen in Verzauberung starken Klamotten an. Passen Sie die Sachen so, wie

schachern Sie diese an andere Spieler oder computergesteuerte Händler. Ganz ohne Ebay!

MEHRET EUCH!

Wahre Monster sind im echten Leben sehr schlau. Der Chef, das Finanzamt, George Dabbajjeh Bush... In World of Warcraft fiel die Intelligenz der Fieslinge eher durchschnittlich aus. Kein Wunder, dienen die Gegner doch als reines Kanonenfutter. Im besten Fall gleicht die Gegnerklasse von besessenen Discobachern. Die Bestien schaffen es manchmal, Spieler gezielt in Gruppen anzugreifen. Es kann blöderweise aber auch noch vorkommen, dass ein Spieler einen Player tötet, wenn der nichts wieder auftaucht und Ärger macht. Beispiel: Unsere zweiköpfige Truppe bekam den Auftrag, ein Monsterlager auszuraubern. Für eine Stunde lang kämpften wir uns durch die Gegnerherden und ruckten dem finalen Kampf immer näher. Schließlich trafen wir auf den Anführer. Mit seinen Blitz- und Feuerprüchen machte der

Menü des Monats

1. Die Welt von Warcraft ist ein fantastisches Spiel, das Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt.

2. Die Welt von Warcraft ist ein fantastisches Spiel, das Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt.

3. Die Welt von Warcraft ist ein fantastisches Spiel, das Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt.

4. Die Welt von Warcraft ist ein fantastisches Spiel, das Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt.



5. Die Welt von Warcraft ist ein fantastisches Spiel, das Sie in die Welt von Warcraft einführt. Danach folgen 10 Stunden Spielzeit, die Sie in die Welt von Warcraft einführt.



Auf, gut Deutsch!



World of Warcraft ist ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) von Blizzard Entertainment. Es ist das erste Spiel der World of Warcraft-Serie und wurde im Jahr 2004 veröffentlicht. Das Spiel ist ein Fantasy-Action-Adventure, das in der fiktionalen Welt von Azeroth spielt. Die Spieler können eine von vier Rassen wählen und eine von acht Klassen ausbilden. Das Spiel ist in zwei Hauptfraktionen unterteilt: die Allianz und die Horde. Die Spieler können in Gruppen (Raids) spielen, um die stärksten Feinde zu bekämpfen, oder sie können alleine spielen. Das Spiel ist ein Erfolg und hat eine große Fangemeinde.

zur Arbeit anzutreten haben. Dasselbe Schicksal erwartet Sie auch in World of Warcraft. Erfahrene Charaktere haben wenig zu tun. Damit das nicht an Längen...
Blizzards Spielwelt ist ständig erweiterbar. Keine schlechte Idee, zumal ein Charakter momentan maximal Level 60 erreichen kann. Neue Aufgaben, Monster, Gegenstände und ein System zur Gewinnung an Ehre will man per Updates nachliefern. Stunde von Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen kommen auf entsprechenden Servern auf Ihre Kosten. Hier herrscht Krieg zwischen Horde und Allianz. Jede Begegnung der Parteien führt unweigerlich zu einem Kampf. Zudem können Sie in groß angelegten Raids mit vielen Freunden Verliese oder spezielle Gebiete von Monstern säubern und Schätze einsacken. Allerdings hatten wir immer noch mit einigen Balanceproblemen zu kämpfen. Beispielsweise pusteten die Monster einem Schamanen oder Paladin nicht so schnell das Lebenslicht aus. So widerstand bereits ein Level-8-Schamane selbst härteren Angriffen durch kräftigere Kreaturen, während etwa

Krieger derselben Stufe viel öfter ins virtuelle Gras gebissen haben.

FESSELN MICH!

World of Warcraft ist eines dieser Spiele, das Ihnen Ager einbringt. Ihre Frau oder Freundin wird Ihnen ins Auge fallen, denn Sie sind auch mal wieder mit ihr beschäftigt. Das ist aber nicht verstanden, weshalb Sie nachteilig nur noch am PC kleben. Blizzards neuester Streich lässt Sie - einmal angefixt - einfach nicht mehr los. Und das, obwohl das Spielprinzip ja schon von anderen Genre-Vertretern und Diablo bekannt ist. Wundertropfen sind der Grund, dass sicher nicht jeden an dieser Aufgabe, die mit der Zeit Abwechslung vermissen lassen, und der spärliche Spielinhalt für hochstufige Spieler. Außerdem rumpfen Hardcore-Zocker bestimmt die Nase über das einsteigerfreundliche Spielgeschehen, doch für die gibt es ja immer noch Everquest 2 oder Lineage 2. Alle anderen verlieren sich in Azeroth und zocken mit Hochgenuss die neue Referenz der Online-Rollenspiele.

ALEXANDER FRANK/ANDREAS BERTHE

WAS IST

Ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) von Blizzard Entertainment. Es ist das erste Spiel der World of Warcraft-Serie und wurde im Jahr 2004 veröffentlicht. Das Spiel ist ein Fantasy-Action-Adventure, das in der fiktionalen Welt von Azeroth spielt. Die Spieler können eine von vier Rassen wählen und eine von acht Klassen ausbilden. Das Spiel ist in zwei Hauptfraktionen unterteilt: die Allianz und die Horde. Die Spieler können in Gruppen (Raids) spielen, um die stärksten Feinde zu bekämpfen, oder sie können alleine spielen. Das Spiel ist ein Erfolg und hat eine große Fangemeinde.

WAS IST

Ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) von Blizzard Entertainment. Es ist das erste Spiel der World of Warcraft-Serie und wurde im Jahr 2004 veröffentlicht. Das Spiel ist ein Fantasy-Action-Adventure, das in der fiktionalen Welt von Azeroth spielt. Die Spieler können eine von vier Rassen wählen und eine von acht Klassen ausbilden. Das Spiel ist in zwei Hauptfraktionen unterteilt: die Allianz und die Horde. Die Spieler können in Gruppen (Raids) spielen, um die stärksten Feinde zu bekämpfen, oder sie können alleine spielen. Das Spiel ist ein Erfolg und hat eine große Fangemeinde.

WORLD OF WARCRAFT

Plattform	PC
Hersteller	Blizzard Entertainment
Verleger	Blizzard Entertainment
Release-Datum	23. November 2004
Genre	MMORPG
Preis	19,99 €

DAZ

92%
91%

MEHRSPIELER

93%



AUF DVD

»Berufsunfähig wegen steilem Albtraum-Schertschluckerin.«

Schneid abgekauft

Handeln, Kämpfen, chatten: Seit 1999 sorgt diese rezeptfreie Droge für zerrüttete Ehen und notorische Schlafdefizite. **EVERQUEST 2** ist sogar noch schöner als der Vorgänger. Aber ist es immer noch die beste Online-Rollenspiel-Serie?

Hier steh ich nun im Torfmoor-Naherholungsgebiet, erschlagene Nacktschnecken und halte nebenbei nach abgreifbaren Bodenschätzen Ausschau. Mein Quest-Journal ist prall gefüllt, ein Zauberspruch-Upgrade gekauft und in wenigen Stunden lockt das Erreichen des nächsten Charakter-Levels. Ah, das Heldenleben in ei-

nem Online-Rollenspiel: Egal zu welcher Tages- und Nachtzeit, hier finde ich immer ein paar erschlagenswerte Monster und verbündungswillige menschliche Mitstreiter. Die Erledigung von Missionen dankt man steuerfrei mit Bargeld oder Sachspenden. Viele langfristige Karrieren stehen zur Wahl, eine riesige Welt harret der Erforschung und nach Monaten blickt man nos-

taligisch auf seine Anfangszeit zurück. Der Weg ist das Ziel – und derselbe ist verdammt lang.

KATASTROPHALE STORY

Die Welt von *Everquest 2* spielt 500 Jahre nach dem Vorgänger (dessen Server deshalb keinesfalls ausknipst werden). Eine göttlich angerichtete Katastrophe („Mist, den abstürzenden

»Dildo: jetzt zum Einführungspreis.«

- Gebührenpflichtige Internet-Spielwelt
- 16 Rassen
- 24 Heldenklassen
- 12 Handwerkszweige
- Nichtspieler-Charaktere mit Sprachausgabe
- Community- und Gilden-Tools
- Hardwarehungrige Grafik-Engine



»Rat Biss: ein Hund«

»Bei Frauen wieder angesagt: kreative Handarbeit.«



So spielt sich Everquest 2

Everquest 2 ist eines der vielfältigeren Online-Rollenspiele, bei dem man nicht nur mit Monster-Dauerplättung und Rumgequatsche Zeit killt. Über den Unterhaltungswert einiger Komponenten wie dem hyperkomplexen Handwerkssystem kann man streiten, aber machen Sie einfach, worauf Sie Lust haben.

KÄMPFEN



Es gibt sie einzeln und in Gruppen, passiv und aggressiv, lachhaft leicht und garantiert tödlich: Monster! Das Kampfsystem erfordert einiges an Aufmerksamkeit bei der Anwendung von Spezialfähigkeiten.

HANDWERKELN



Der durchschnittliche Ausbeuterbetrieb ist ein Ferienlager dagegen: In trostlosen Gebäuden schürften sich produktive Charaktere einen ab. Top Bestandteile und der Einsatz von Handwerkertalenten sorgen für Spitzenware.

KONTAKTIEREN



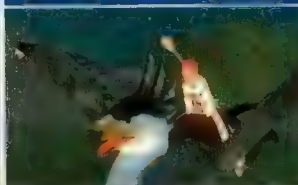
Bis zu sechs Spieler bilden eine Party, maximal vier Partys können sich zu einer Raid-Gruppe vereinen. Durch Klick aufs „Suche Anhang“-Icon signalisieren Sie dem Rest der Spielwelt Ihre Mitmach-Bereitschaft

SAMMELN



Es müssen nicht immer Rohstoffe sein. Graben Sie schimmernde Fragezeichen aus dem Erdbreich, um Sammlungen zu komplettieren (z. B. Schmetterlinge). Für ganze Serien winkt eine Erfahrungspunkte-Belohnung.

REISEN



Nur zwei Start-Städte – aber eine umso größere Restspielwelt, die es zu entdecken gibt. Der öffentliche Geier-Sturzflug-Nahverkehr verkürzt die Transitzeiten. Per Einweg-Teleporter landet man wieder zu Hause.

SITZEN BLEIBEN



Bis zu sechs Spieler bilden eine Party, maximal vier Partys können sich zu einer Raid-Gruppe vereinen. Durch Klick aufs „Suche Anhang“-Icon signalisieren Sie dem Rest der Spielwelt Ihre Mitmach-Bereitschaft

Mond deckt keine Hausrat-versicherung ab!“ verwüstete Norrath. Einzige Überbleibsel der Zivilisation sind die Städte Qeynos und Freihafen, wo sich die guten beziehungsweise bösen Flüchtlinge scharen. All die anderen vielseitigen Startregionen des Vorgängers? Können Sie erst mal vergessen. Aber später, wenn Ihr Charakter ausreichend groß und stark ist, allmählich wieder entdecken. Qeynos und Freihafen sind in verschiedene Vororte unterteilt, in denen die einzelnen Rassen beheimatet sind. Am besten rennen Sie einmal komplett durch alle Bezirke,

labern jeden Nichtspieler-Charakter an und sammeln auf diese Weise Dutzende von Newbie-Missionen. Bei Level zehn wählen Sie die erste von zwei Berufsspezialisierungen, um schließlich nach feierlicher Quest-Bestehung befördert zu werden. Danach ist man fit für die Erkundung der Wildnis außerhalb der Stadt. Der Einstieg offenbart ein straffes Tempo und interessante Aufgaben, allerdings kehrt so ab Erfahrungslevel zwölf das „Bleierne Zeit“-Gefühl des Vorgängers langsam zurück. Mit der Langsamkeit oben genannter Nachtschnecke füllt sich der Erfahrungspunkte-

Balken, der Fortschritte bis zum Erreichen der nächsten Stufe dokumentiert.

GEDULD UNS SPUCKE

Beim Kampfsystem gibt es viel zu tun, ohne dass es großartig von etablierten Genre-Gepflogenheiten abweicht. Klicken Sie erst einmal ein Monster an, um zu checken, ob es Ihrer Kragenweite entspricht. Außerdem wird angezeigt, ob der Gegner solo oder „verlinkt“ ist. Sprich: Spuckt man einem Gruppentier vor die Füße, bekommt man gleich mit einem halben Dutzend seiner Kollegen Ärger. Die Standardattacke mit der

derzeitigen Waffe wird automatisch wiederholt. Außerdem steuern Sie Spezialmanöver bei, die geistige Energie („Wieso ist bei Wollner der blaue Balken immer leer?“) verbrauchen. Durch Anklicken des entsprechenden Icons starten Sie außerdem die „heroische Gelegenheit“, eine Art Kampf-Combo nach Vorlage. Wenn Sie sich dann brav auf die eindeutig flackernden Fähigkeiten-Icons beschränken, gibt es zum Abschluss der Serie einen Bonus.

HANDWERKLICHE GEDULDSSPIELE

Auch der grimmigste Barbar, der mit seinem Schwert



EVERQUEST 2

VERGLEICH

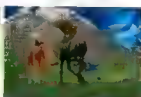


ZUGÄNLICHKEIT

- 100%** Einige Umständlichkeiten, aber gutes Tutorial und solide Bedienung
- 80%** Das tiefe Tal des Todes für Newbies und ungeduldige Spieler
- 93%** Supersanfter Einstieg, straffer Spielablauf, perfekt für Einsteiger

GRAFIK

- 89%** High-End bis zum Anschlag, realistischer Fantasy-Look – mit Ruckelpeter
- 74%** Die oft überarbeitete Engine sieht gegen neue Konkurrenten langsam alt aus.
- 86%** Auch ohne Mega-Technik künstlerisch genialer Zeichentrick-Stil



ABWECHSLUNG

- 88%** Komplexe Handwerkskünste, massig Missionen, viele Klassen, kein Spieler gegen Spieler
- 78%** Enorme Fülle an Landschaften und Berufen. Spielablauf recht monoton.
- 87%** Eher simples Handwerk, sehr gutes Missions-Design, Spieler gegen Spieler ist optional

SPIELSPASS

- 82%** Hat den meisten epischen Charme, aber auch Längen und Leerlauf
- 78%** Wer drin ist, bleibt dran wegen High-End-Content und Freundeskreis
- 93%** Fun- und Motivations-Überflieger, bei dem man schnell vorankommt

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfe, ROT=Handwerk, BLAU=Kommunikation

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCH-SCHNITTS-SPIELER

LÖSUNGS-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIERER

NUR-MOORHUHN-SPIELER

Ever-Fest

Sie sind noch unentschlossen, mit welchem Kostüm Sie sich in die nächste Karnevalssaison stürzen sollen? Reizvolle Anregungen liefert die Premiereparty für *Everquest 2* in San Francisco. Ein wenig Solariumsbraune macht Sie im Nu zum Dunkelkelt; graue Haare kommen ganz von selber bei Lektüre der PCA-Auftaktseite. In das Waldelfen-Kostüm zwingen Sie sich bitte nur, wenn Sie eine hübsch anzusehende Vertreterin des weiblichen Geschlechts sind. Nichts für ungut, Kollege Brehme ... und geben Sie endlich den Edelstahl-BH wieder her!

schwere Schneisen durch Monsterbestände raspelt, kann ein Sammler und Bastler sein, der Schokolade produziert oder Billy-Regale montiert. Denn jeder Charakter funktioniert zweigleisig: Für gewonnene Kämpfe oder absolvierte Missionen entzinkt man die üblichen Helden-Erfahrungspunkte. Die Produktion von Gütern an bestimmten Arbeitsstätten wie Schmiede oder Schneiderei steigert dagegen die Handwerker-Erfahrung. Hier erklimmt man eigene Levels und wählt Spezialisierungen, insgesamt gibt es ein Dutzend Jobs vom Schreiner bis zum Juwelier. Während der Herstellung setzen Sie Sonderfähigkeiten ein, um die Produktqualität zu verbessern oder Unbill wie drohendes Einnicken zu verhindern (fast wie bei einer PCA-Redaktionskonferenz). Die meisten Rezepte sind komplex, die Organisation der Zutaten erweist sich als zeit- aufwendig – wer echte Handwerkerkarriere machen will, ist eigentlich auf eine Gilde-Struktur angewiesen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil das Anbieten der schönen Güter nur klappt, wenn man im Spiel eingeloggt ist und dabei untätig eine Marktplatz-Pin-

512 MB RAM

	GeForce2 MX	GeForce3 Ti-200	GeForce FX 5200	GeForce Ti-4200	GeForce FX 5700	Radeon 9400 XT	GeForce 5900 XT	GeForce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32

1.000 MHz 1.024 MByte RAM GeForce FX 5200 Ultra	1.000 MHz 1.024 MByte RAM Radeon 9600 XT	1.000 MHz 2.048 MByte RAM GeForce 6800
--	---	---

1.024 MB RAM

	GeForce2 MX	GeForce3 Ti-200	GeForce FX 5200	GeForce Ti-4200	GeForce FX 5700	Radeon 9400 XT	GeForce 5900 XT	GeForce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32	800x600x16 1.024x768x32

LEISTUNGSMERKMALE

Die Hardware, mit der Sie die Einstellung „Extreme Quality“ flüssig spielen können, muss erst noch erfunden werden. Daher beschränken wir uns auf die Qualitätsstufe „High Quality“. Hierfür brauchen Sie immer noch eine schnelle CPU. Bei minimalen Details reichen dagegen schon 1.000 MHz um flüssig zu spielen. Mit 512 MByte Hauptspeicher treten häufige Nachlade-Unterbrechungen auf – 1.024 MByte sind Pflicht.

PRO & CONTRA

- + Epische, vielfältige Welt
- + Rassenvielfalt
- + Heldenklassen-Spezialisierungen
- + Verschiedene Handwerkskünste
- + Einsteiger-Tutorial
- + Autopap und Wegfindungshilfen
- + Gilde-Tools und Missionen
- + Freie Wahl zw. Euro- und US-Servern
- + Anpassbare Benutzeroberfläche
- + Technisch aufwendige Grafik ...
- + ... die ruckelhaftig ist
- Keine Spieler-gegen-Spieler-Opt.
- Noch stümperhafte deutsche Übersetzung
- Erfahrungspunkte-Strafe für alle Party-Mitglieder



»Grafi-Disco: zu hell.«

wand anstart. Von Auktionshaus-Komfort à la *Final Fantasy 11* oder *World of Warcraft* kann der *Everquest 2*-Einzelhandel nur träumen.

EINFÜHRUNG DER TODESSTRAFE

Everquest 2 hat aber auch seine komfortablen Seiten. So sorgen Lufttaxi-Stationen für kostenlosen flotten Transport innerhalb einer Zone. Der Weg zu einigen Schauplätzen und Nichtspieler-Charakteren wird mit güldenem „Hier geht's lang“-Strahl ausgewiesen. Durch diese Methode gerät auch das Aufspüren der eigenen Leiche nach dem Ableben zum Kinderspiel. Jeder Charakter kann dank Sprint-Talent besser flüchten. Aber keine Sorge, es gibt immer noch genug Härten: Bei Todesfällen in einer Gruppe straft das Spiel jedes Party-Mitglied mit einem Teil der Erfahrungspunkte-Schuld pauschal ab. Das schnell zugemüllte Quest-Journal nimmt es in Sachen Unübersichtlichkeit mit jedem Redakteurs-Schreibtisch auf. Und manche Teile der Welt haben was von Zonenrandgebiet, selbst einzelne Stadtteile werden erst mal nachgeladen. Dadurch klappt auch der alte Billigtrick, sich durch

„rauszonen“ aus einem Bereich vor den Verfolgern zu retten

DEUTSCH-NACHHILFE

Die Veröffentlichung von *Everquest 2* ging nach Online-Rollenspiel-Maßstäben recht glatt über die Bühne. Schon wenige Tage nach dem US-Start öffneten auch die ersten deutschen Server ihre Pforten. Einige spielerische Bugs wie unterschlagene Missions-Belohnungen oder mitunter durch Wände beißende Monster gehören ebenso zum Alltag wie eine stilistisch hölzerne, vor allem aber lückenhafte deutsche Übersetzung. Englische Textbrocken-Überreste und gewaltigste Grammatik („Ihr sammelt eine Wurzeln von der Wurzeln“) sind verwirrend und lästig. Sony Online Entertainment verspricht allmähliche Ausbesserung im Rahmen der allgemeinen Zurecht-Patching. Die viel beworbene Nichtspieler-Charakter-Sprachausgabe würden wir in die Gimmick-Schublade einordnen: Unserer klickt sich lieber geschwind durch die Textanzeige, statt minutenlang den Darbietungen mächtig talentierter Sprecher zu lauschen.

HEINRICH LENHARDT

Die Wahl der Rasse wirkt sich nur auf Statistiken und Start-Stadt aus: Sind Sie der Typ für das gepflegte Qeynos oder das versifft Freihafen? Fiese Gesellen absolvieren Verräter-Mission und wechseln später die Seiten.

Städteführer



Startstadt

Regent

Qeynos

Schnucki-Königin Antonia Bayle (heißt geliebt – vor allem, wenn sie ihren Beschwörungs-Bikini trägt) gebietet über das rausgeputzte Gutmenschen-Zentrum.

Freihafen

Mit eiserner Faust kontrolliert Overlord Lucan D'Lere die Hauptstadt des Bösen. Hier gibt es weniger Regeln, Mitgefühl, Prachtbauten und Sonnenschein.

Wer darf rein?

Barbaren, Eruditen, Gnome, Halbelben, Hochelfen, Kerra, Menschen, Walddelfen, Zwerge

Barbaren, Dunkelelfen, Eruditen, Gnome, Halbelben, Iksar, Kerra, Menschen, Oger, Ratonga, Trolle

Umgangstons-Bispiel

„Ist dies nicht ein wunderschöner Tag, lieber Mitbürger?“

„Wenn du mich weiter angetotzt, gibt's eins aufs Maul.“

Typische Newbie-Mission

Einen lauschigen Picknickplatz ausfindig machen

Mordend für die Räuberbanden-Mitgliedschaft bewerben

Meine erste Bude

Schlichtes, sauberes Zimmer im Obergeschoss eines Wirtshauses

Bretterverschlag in den Stums. Fließend kaltes Wasser bei Regenwetter.

FAZIT

HEINRICH LENHARDT



Echt *Everquest*: Zwar dauert alles ein wenig länger, aber wenn man mal einen neuen Level erklommen oder eine neue Zone erreicht hat, fühlt man sich umso totter. Sind Ihnen Langfristigkeit und Komplexität wichtiger als schnelle Erfolgserlebnisse und Instant-Spielwitz? Dann erwartet Sie ein gefundenes Fantasy-Fressen mit vielen Details bei der interessanten Charakterentwicklung. Nur artet *Everquest 2* mitunter in Arbeit aus, von der Sippenhaft-Erfahrungsstrafe bei Todesfällen bis zur Spieler-gegen-Spieler-Fehl-anzeige knirscht es im Design-Gebälk. Massen an neuen Fans wird diese etwas behäbige Großproduktion kaum an das Genre hinführen.

FAZIT

ANDRIAS BERTITS



Zweischneidig ist das Wort, das *Everquest 2* am besten umschreibt. Fans des Vorgängers und gepflegter Hardcore-Online-Rollenspieler kommen voll auf ihre Kosten. Einsteiger dagegen schlucken schwer, bevor sie sich in der runderneuerten Welt von Norrath verlieren. Im Gegensatz zu Kollege Lenhardt nervt mich die Sprachausgabe nicht total ab. Sie fügt der Atmosphäre sogar ein gewisses Etwas hinzu. Trotzdem will der Funke nicht so überspringen wie bei *World of Warcraft*. Blizzards Konkurrent wirkt einfach runder. Abgesehen davon kann ich mir einen Rechner, auf dem *EQ2* flüssig läuft, nicht leisten. Gibt's den überhaupt schon?

EVERQUEST 2

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MB RAM, 7 GB freier HD, WinXP SE, DirectX9.0-Grafikkarte, 56K-Modem
SINNVOLL: 3 GHz, 1 GB RAM, DSL

GENRE: Online-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 45,- + € 13,49/Monat
ENTWICKLER: Sony Online Entertainment
VERTEILTER: Ubisoft
INTERNET: www.everquest2.com
SPRACHE: Deutsch (überwiegend)
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Nur auf gebührenpflichtigen Servern spielbar (wahlweise Europa oder USA)

PC/NETZWERK: – INTERNET: Tausende Spieler pro Server

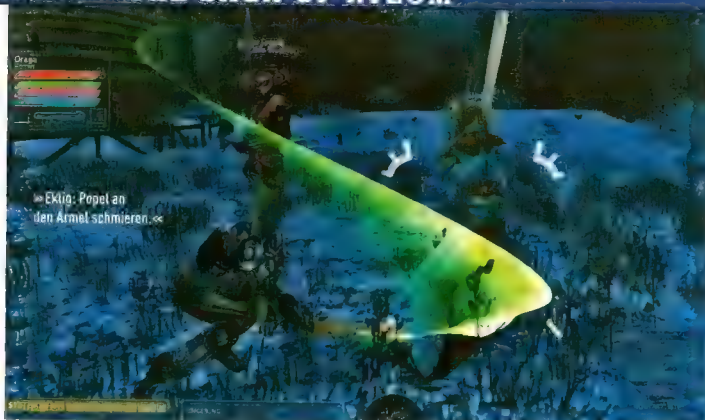
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
SONDERSPIELER

MEHRSPIELER

82

SEHR GUT – Gehaltvolle, technisch ambitionierte, spielerisch etwas biedere Online-Welt.



FAZIT

ANDREAS
BERTITS

Gegen *World of Warcraft* muss *The Saga of Ryzom* zwangsläufig den Kürzeren ziehen. Zu viele Menüs schrecken ab, der Einstieg ist holgrig. Dafür gibt's endlich mal eine Welt ohne das ganze DB/15-Fantasy-Zeugs. Wenn der Planet zu „Leben“ beginnt, erinnert mich das an meinen seit drei Wochen nicht geleerten Mülleimer. Auf Atys nehme ich für die Jagd nach Ungeziefer gern die Hilfe von Mitspielern in Anspruch. Fans von Online-Rollis riskieren einen Blick!

Schneiden tut weh

THE SAGA OF RYZOM ist außergewöhnlich: In vielen Auseinandersetzungen werden Sie Gegner aus, die endlich mal einen eigenen Stil haben. Auch wenn sie der nicht rettet.

Die Nase in Angelegenheiten zu stecken, die einen nichts angehen, kann böse enden. Das ist auch der Fall in *The Saga of Ryzom*. Die Bewohner des Planeten Atys wiegeln ein Nest der gefährlichen Kitins auf, was zu einem gewaltigen Krieg führte. Am Ende stehen die vier Völker Fyros, Tryker, Matis und Zorai vor den Ruinen ihrer Welt. Ein langer, anstrengender Weg liegt vor ihnen, um den Wiederaufbau in den Griff zu kriegen.

ALLES ANDERS

The Saga of Ryzom steckt Sie in die Heidenhaut eines der vier Völker. Als Handwerker, Kämpfer, Magier oder einer Kombination daraus wandern

Sie durch eine Welt, die kaum fantastischer sein könnte. Hier fallen nicht die üblichen Orks über Sie her. Jedes Ryzom-Monster besitzt seinen eigenen Stil, was ziemlich innovativ ist und das Online-Rollenspiel aus dem grauen Einheitsbrei heraushebt. Klasse!

TAGES-MENÜ

Das Erste, was Ihnen nach Spielstart ins Auge springt, sind die unzähligen Menüs. In niedrigen Auflösungen nehmen diese sogar den gesamten Bildschirm ein. Upps! Besonders für Einsteiger ist das ein Anblick, als ob sie das erste Mal allein die Steuererklärung ausfüllen. Frischlinge haben zu Beginn sowieso Probleme, sich in der virtuel-

len Welt zurechtzufinden, da die Steuerung etwas komplex ausgefallen ist. Es zieht sich auch wie Kaugummi, bis Sie endlich nicht mehr gegen laiches Kleinvieh kämpfen, sondern „richtigen“ Monstern das Fell gerben. Doch reisen

Sie erst mit einer Gruppe Gleichgesinnter durch die detaillierte 3D-Landschaft, zeigt *The Saga of Ryzom* seine Schokoladenseite. Vor allem, wenn Sie einer Gilde beitreten oder später sogar selbst eine gründen.

WELT IM WANDEL

Nicht nur, dass die Welt fantasieuntypisch ist, während des Spiels nehmen Sie aktiv an deren Wandel teil. Ihre Aktionen bestimmen etwa, ob eine Stadt erblüht oder zum Slum verkommt. Das motiviert, kostet aber genretypisch mehr Freizeit als eine Weltumseglung. ANDREAS BERTITS

THE SAGA OF RYZOM

MINDESTENS: 1 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Win98, Internet	GENRE: PREIS: Ca. € 45,-/€ 12,90/Monat	Online-Rollenspiel
	ENTWICKLER: Nexvax	
	VERTRIEB: MDQ Entertainment	
	INTERNET: www.ryzom.de	
SINNVOLL: 2 GHz, 1,024 MByte RAM, DSL	SPRACHE: Deutsch	
	USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren	
	TERMIN: Erläutlich	
MEHRSPIELER-OPTIONEN: 5.000 Zocker warten darauf, mit Ihnen die Welt zu erforschen.	PC: 1 Spieler NETZWERK: INTERNET: 5.000/Server	

GUT – Menülastiges Gruppenabenteuer in einer untypischen Fantasywelt.

DAS URTEIL

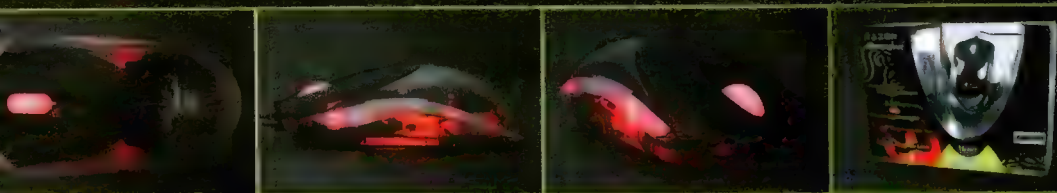
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
EINZELSPIELER

MEHRSPIELER

72



RAZER™ Diamondback™



Die präziseste Maus der Welt!

1600dpi pure Sensorleistung - 4x präziser als bisherige High-End Mäuse

16Bit High Speed Datentransfer

5,8 Megapixel/s bei 6.500 Frames pro Sekunde

7 Tasten - individuell mit Makro-Funktionen programmierbar

Extrem kurze Reaktionszeit

RAZER DIAMONDBACK ist die ultimative Maus

- entwickelt von Gamern für Gamer!



Inklusive hochwertiger
Tasche aus Neopren

16BIT High Speed
Wire Connection
1600DPI



Offiziell im Vertrieb der
JÖLLENBECK GmbH
info@speed-link.com
www.speed-link.com



www.RAZERSTORE.com

Art.-Nr. RZD1600

- 27 Schiffstypen
- Historisch korrektes Szenario
- 9 berühmte Piraten
- 3D-Seeschlachten
- Karibik frei befahrbar
- Viele Minispiele

Lieber Beute als Sorgen

1986 feierte die C64-Gemeinde mit SID MEIER'S PIRATES! einen Meilenstein der Computergeschichte. Jetzt zaubert der Alltime-Klassiker aus dem Jahr

Das waren noch echte Männer! Piraten kaperten Schiffe, plünderten Dörfer und nahmen sich die schwachen Frauen (nicht nur) an Brust. Dafür waren Sie bei der anständigen Bevölkerung beliebt wie ein Hundehaufen auf dem Gehweg. Doch das störte die gnadenlosen Burschen herzlich wenig. Schließlich reichte ein fetter Beutezug aus, um sich einen angenehmen Lebensabend zu sichern. Mit *Sid Meier's Pirates!* treten Sie in die Fußstapfen von Klaus Störtebeker & Co., suchen nach Ihrer verschollenen Familie, verführen reiche Gouverneurstöchter. Sind Sie bereit für das große Abenteuer?

»Bei dieser alten Fregatte streichen Sie freiwillig die Segel.«

SID MEIER'S SPIRATES

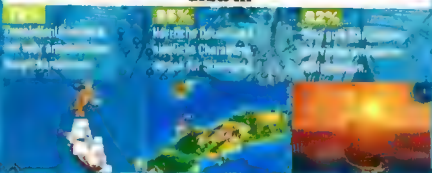
VERGLEICH



UMFANG

100% Einmaliges Abenteuer mit einer klaren Handlung und einem klaren Ziel. Einmaliges Abenteuer mit einer klaren Handlung und einem klaren Ziel.

GRAFIK



ATMOSPHERE

80% Eine Atmosphäre, die Sie in die Welt der Piraten versetzt. Eine Atmosphäre, die Sie in die Welt der Piraten versetzt.

SPIELSPASS

82% (abgewertet) Eine Mischung aus Strategie und Action. Eine Mischung aus Strategie und Action.

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Nvidia 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz	1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Nvidia 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz	1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							

PRÜFSTAND

SYSTEM-METER

Einmaliges Abenteuer mit einer klaren Handlung und einem klaren Ziel. Einmaliges Abenteuer mit einer klaren Handlung und einem klaren Ziel.

UMFANG

100% Einmaliges Abenteuer mit einer klaren Handlung und einem klaren Ziel. Einmaliges Abenteuer mit einer klaren Handlung und einem klaren Ziel.

GRAFIK



ATMOSPHERE

80% Eine Atmosphäre, die Sie in die Welt der Piraten versetzt. Eine Atmosphäre, die Sie in die Welt der Piraten versetzt.

SPIELSPASS

82% (abgewertet) Eine Mischung aus Strategie und Action. Eine Mischung aus Strategie und Action.

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Nvidia 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz	1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti-4200	Geforce FX 5700	Nvidia 9400 XT	Geforce 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
1.000 MHz	1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16	1.024x768x32							
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16	1.024x768x32							

SCHUTZ ANGREIFEN



Auf hoher See gibt es keine Regeln. Nehmen Sie einfach, was Sie brauchen, und jagen Sie Piraten.

KÄMPFEN



Meinungsverschiedenheiten werden umgehend geklärt. Zeigen Sie den Schurken, was eine Harke ist.

welche Nationen derzeit im Clinch liegen. Greifen Sie bloß keine Schiffe an, die nichts gegen ihren König im Schilde führen, sonst warten Sie vergeltend auf eine Beförderung. Wer seinen Land einen Dummstrecke weist und Widersacher auf den Meeresboden schießt, steigt in den nächsten Stufen.

»Bei Hungersnot möglich: Meuterei um das Bounty«



So spielt sich Pirates!

Hauptziel ist es, die verschleppte Familie aufzustöbern. Dabei durchleben Sie ein komplettes Piratenleben. Jede Spielskunde entspricht dabei einem ganzen Tag. Trödeln ist also nicht! Wer sich reinhängt, lernt alle Spielelemente in ein paar Stunden kennen. Trotzdem packt einen schnell der Eifer, auf der Karriereleiter ganz nach oben zu klettern. Hier erfahren Sie, was Sie bei *Pirates!* alles anstellen können...



STÄDTE KROERN



Wenn Sie genügend Leute haben, lohnt es sich, eine Siedlung zu überfallen und zu plündern.



SCHÄTZE SUCHE

In Spelunken erhalten Sie Tipps über versteckte Schätze. Das ist die beste Möglichkeit, reich zu werden.

TANZEN



Ein Pirat, der tanzt, ist wie ein Beamter, der auf Arbeit steht. Sei's drum, Frauen stehen drauf.

ATARI

Besuch stundenlang auf bis irgendwann der Herzogstul winkt. Je höher Ihr Rang ausfällt, desto leichter fallen viele Aktionen, wie zum Beispiel Männer anheuern oder handeln. Außerdem erregen Sie schneller die Aufmerksamkeit der holden Weiblichen. Dazu spinnst auch

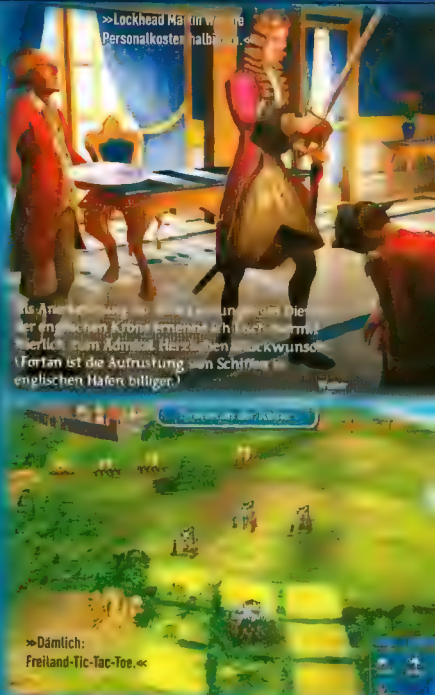
WAS FÜR EIN LANGER TANZ!

Freibeuter waren die Playboys der Karibik. In jeder Stadt hatten Sie eine Geliebte, der sie erzählten, dass sie die Einzige wäre. Männer waren oben schon immer Schweine. Bei *Pirates!* haben Sie es jedoch mit einem zündenden Milchgeschmack zu tun. Um auszubü-

cken, müssen Sie zuerst den Bursche sogar den Schnitt aufs Tanzparkett. Was soll das denn? Ein Pirat, der die Hute schwingt und sich in vernünftigen Palästen aufhält? Komisch, komisch. Wenn Sie die Aufmerksamkeit einer Gouverneurstochter erhaschen wollen, können Sie um Was-

chelse nicht kommen. Das Ganze endet in Form eines Minispiels statt, bei dem Sie bestimmte Bewegungen durch korrektes Timing per Tastendruck ausführen. Anfangs wird Ihre Leistung oft mit einem „Ich hoffe, Sie stellen sich auf Sow geschickter als auf dem Tanzparkett!“





abgeraten. Zum Glück ist diese Einlage nicht die einzige interaktive. Zwischen Sequenz, Fechtkämpfe, Seeschlachten, Stadteroberungen, Schleichmissionen und die Schatzsuche kommen ebenfalls als Spiel im Spiel daher. Sämtliche Prinzipien sind stimmig, aber ziemlich flach. Dabei können die Aktionen aber auch nicht lange und folgen deshalb nicht auf die Nerven. Beim Scharfsein haben Sie etwa genau den Schlag- und Blockvarianten. Genau wie früher, bis zwischen schon ein bisschen mager. Auf der anderen Seite unterstreichen die simplen Interaktionen das eingetragene Spielprinzip von Pirates! Hier setzen die Entwickler nicht auf aufwändige Handels- und Kriegsstrategien, sondern bleiben wie beim

Original bei einfachen, aber durchgestylten Spielelementen. Ähnlich verhält es sich mit der geschickt vorgekauften spielerischen Freiheit. Denn es macht keinen Sinn eine weite Reise ins östliche Vera Cruz anzutreten. Hier gibt es keine Katten, Gegenstände etc., die Sie raubt. Im dicht besetzten Westen ergründen können. Außer, Sie haben einen Spezialauftrag.

REISE, REISE

Opuscul schreibt Pirates! zwar nicht den Vogel ab, da leicht comicartige Grafik sorgt aber für die altbewährte Südsee-Luft. Gerade die vielen Kleinigkeiten machen den Titel lebendig und charmant. So stimmt Ihre Besatzung nach einem gescheiterten Raubzug. Matrosenlieder an und schwingt bei jeder abgefeuerten Breitseite den Rum-Krug. Im Gegensatz zur Konkurrenz glänzt der Titel nicht durch spielerischen Tiefgang, dafür zieht das extrem runde Spieldesign erneut in den Bann und Sie erleben Abenteuer mit viel Humor, Ahoi- und ne Buddel voll Rum!

RALPH WOLLNER

FAZIT

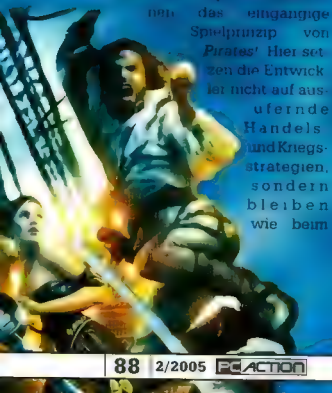
JOACHIM HESSE

Spiele von Sid Meier finde ich total überflüssig. *Colonization*, *Alpha Centauri*, *Gettysburg*... Wer braucht die? Ich nicht. Doch es gibt eine Ausnahme: *Pirates!*. Der moderne Aufwuchs kommt mir gerade recht. Das virtuelle Piratenleben erinnert mich an meine Jugend als gesetzloser Rebell im Kinderbecken unseres örtlichen Schwimmbads. Ich liebe es, den Silver Train zu überfallen, Holländer und Franzosen gegeneinander auszuspielen. Ho, ho, bald bin ich wieder „King's Advisor“! Ach Mist, den gibt es ja nicht mehr...

FAZIT

RALPH WOLLNER

Als ich 17 war, habe ich glatt ein halbes Jahr mit *Pirates!* verbracht. Das hat mich ein komplettes Jahr in der Schule gekostet. Egal, aus mir wäre ja eh nichts geworden. Bereits bei der Einführungssequenz (im Spiel, Sie Ferkel!) loderte meine alte Leidenschaft wieder auf. Wer auf unkomplizierte Piratenabenteuer mit grandioser Atmosphäre steht, ist mit *Pirates!* bestens bedient und verzeiht die seichte Spieltiefe gern. So, ich habe jetzt keine Zeit mehr, schließlich will ich noch meine Familie retten!



SID MEIER'S PIRATES!

MINDESTENS:
1 GHz, 256 MByte
RAM, 1,4 GByte
HD, Win98

SINNVOLL:
2,2 GHz,
512 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Ein echter Pirat lässt gern mal den Einzelgänger rausgehen

GENRE: Simulation
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Firaxis Games
VERTREIB: Atari
INTERNET: www.pirates-game.com/de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

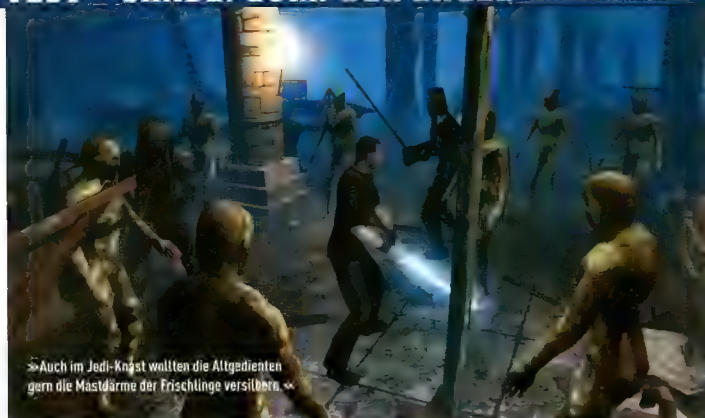
DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

83

SEHR GUT - Gelungenes Comeback der Piraten-Referenz.



FAZIT

AHMET ISCIÜRK

Sie möchten Lara Crofts letztes Abenteuer trotz der diversen Mängel? Sie mögen Grusel-Adventures und haben gern Zombies auf die Zwölfe? Dann ist wohl auch *Shade* Ihr Ding. Hacken, ballern, rätseln, springen, klettern und sich ab und zu in ein Monster verwandeln – was will der Action-Adventure-Fan mehr? Eventuell eine genauere Steuerung und keinen ständig daherschwafelnden Hauptcharakter, denke ich. •

Sehr geistreich!

Was für ein Pech! Erst verschleppt man Ihren Bruder und dann penetrieren Sie in **SHADE: ZORN DER ENGEL** auch noch Monster, Zombies und Dämonen.

Ihr Bruder bohrt gern in alten Löchern. Dabei erweckt er fiese Wesen, die ihn prompt entführen. Von Alpträumen geplagt, machen Sie sich auf den Weg, um die Spur des Verschollenen aufzunehmen. Klingt wie das böse Erwachen nach einem Ostblock-Puff-Gelage. Ist aber die Story des Spiels. Mehr verraten wir dazu nicht, um Ihnen nix vorab zu versauen. Spielerisch bietet *Shade: Zorn der Engel* mehr Action als Knocheinlagen. Wie in *Tomb Raider* rennen Sie durch jede Menge Ruinen, Tempel oder Dörfer, lösen Schalterrätsel, turnen wild herum und treiben allerlei Feinden den Schabernack mit scharfer Klinge und blauen Bohnen aus.

DÄMONISCH

Sie wandeln aber nicht nur auf Frau Crofts Pfaden, sondern verlassen sich auch auf das Übersinnliche. Mit Ihrem Schwert rasieren Sie Zombies, Skelettkrieger und Dämonen gleich im Rudel den Schritt und auf Wunsch schlagen Sie die Arschgeigen sogar mit deren eigenen Waffen. Per Knopfdruck verwandeln Sie Ihre Spielfigur dann in einen hasslichen Götzen, der ordentlich austeißen kann. So wie die wertige Ehefrau unseres freizeitenorientierten Chefs. Doch in Monsterform watschen Sie nicht nur Fieslinge ab, sondern schieben beispielsweise Kisten durch die Gegend, um voranzukommen. Die Verwandlung zehrt von

einer Energieleiste, weshalb der Einsatz dieser Mutier-Option gut gewählt sein will. Durch teilweise versteckte, leuchtende Ballchen füllen Sie die Leiste wieder auf. Deshalb sollte man in allen Ecken nach den Dingern suchen.

ORDENTLICH

Klingt alles gar nicht so übel? Meckern müssen wir trotzdem. Die unpräzise Steuerung nervt in Kämpfen und Hüpfpassagen. Die ständigen pseudocoolen Sprüche des Helden erwecken den Wunsch, Amok zu laufen und die Ratsel sind auf Dauer eintönig wie RTL-Fernsehschows. Grafisch geht *Shade* noch mit einem „gut“ durch. Nette Effekte verschönern die etwas detailarmen Figuren und Level. Die fehlende Schnellspeicher-Funktion fällt ebenfalls nicht groß ins Gewicht, da es ja Speicher-Punkte gibt.

AHMET ISCIÜRK

SHADE: ZORN DER ENGEL

MINDESTENS:
700 MHz,
128 MByte RAM,
2 GByte HD,
Win98SE
SINNVOLL:
2 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 35,-
ENTWICKLER: Black Element
VERTRIEB: Deep Silver
INTERNET: www.shade-game.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Wer mit Dämonen tanzt,
hat keine Freunde!

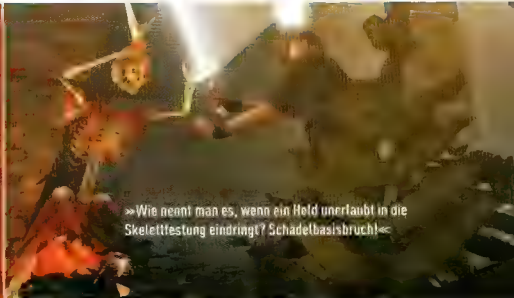
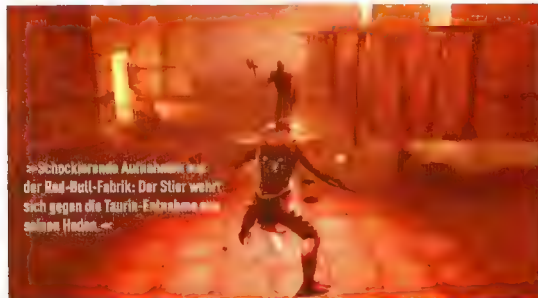
PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

71

GUT – Eine solide Mischung aus *Tomb Raider*, *Indiana Jones* und *Silent Hill*.

»Gewalt in der Ehe
extrem: Die Veleichen
verdeckt selbst die größte
Zusammenhänge. Nach 2. Runde...

Mehr Furcht, weniger Durst!

Blutsauger brauchen keine
Punica-Oase, um den Durst
zu löschen. In VAMPIRE: THE
MASQUERADE – BLOODLINES tut
es auch eine Halsschlagader.



- Basiert auf Pen&Paper-Spiel
- Verwendet die H1 2-Grafik-engine (Source)
- Sieben spielbare Rassen
- Rund 60 Stunden Spielzeit
- Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln
- Etwa 60 Stunden Spielzeit
- Noch einige Bugs
- Patch angekündigt

Sie kennen das ja. Ein geiles Spiel erscheint, Sie zockern es ganz durch und warten dann hungrig auf den Nachfolger. Aber es gibt auch Ausnahmen. Wie zum Beispiel: Nihilistic Software's *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Das hatte brillante Ansätze, doch unterm Strich gab es zu viele Mängel, wodurch dem atmosphärischen Titel eine hohe Wertung verwehrt blieb. Trotzdem waren nicht nur wir auf eine Fortsetzung scharf. Denn die Thematik an sich schien geradezu prädestiniert für ein geniales Computerspiel. Und weil die Hoffnung zuletzt stirbt, war sich niemand sicher, dass der Nachfolger einfach besser sein wird. Viereinhalb Jahre verstrichen, bis *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* dann endlich herauskam und schon nach wenigen Stunden Spielzeit fielen wir mit Tränen des Glücks in den Augen auf die Knie. Es ist eben immer wieder zum Weinen schön, wenn die eigenen Erwartungen übertroffen werden.

KINDER DER NACHT

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich erst einmal für einen der sieben Vampire-Clans und das Geschlecht Ihrer Spielfigur. Die Wahl hat

dabei krasse Auswirkungen auf den Spielverlauf. Da wählen zum Beispiel die Gangrel, die sich wenn nötig in klauenbewehrte Monster verwandeln. Oder die Nosferatu, die durch ihr abstoßendes Aussehen ein sprichwörtliches Schattendasein fristen und sich unsichtbar machen können – fast wie Übergewichtige in der Disco. Stilvolles gehen die Ventrue zur Sache. Die smarten Wesen zwingen Kraft ihres Willens schon mal ganze Menschengruppen zum Massenselbstmord und manipulieren problemlos Gesprächspartner. Für Unentschlossene gibt es übrigens ein lustiges „Quiz“, ähnlich wie in *Elder Scrolls 3: Morrowind*. Hier beantworten Sie einfach auf Ihren persönlichen Charakter bezogene Fragen, worauf automatisch eine entsprechende Spielfigur erstellt wird.

LEICHTER EINSTIEG

Die Rollenspielwelt ist in vier große Stadtteile aufgeteilt, die nach und nach freigeschaltet werden: Santa Monica, Downtown, Hollywood und Chinatown. Weil es dort so vieles zu tun und entdecken gibt, beginnen Einsteiger mit dem sauguten Tutorial. Hier lernen Sie, wie man diskret Menschen aussaugt, kämpft,

So spielt sich Vampire: Bloodlines

Vampire saugen nicht nur. Zumindest in diesem Spiel hat man als scharfes Nachtschattengewächs verdammt viel Arbeit zu erledigen.

LABERN



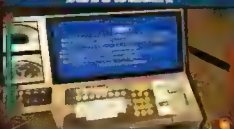
Viele Jobs und Hinweise erhalten Sie nur, wenn Sie fleißig Konversation führen.

KÄMPFEN



Baseballschläger, Äxte, Schusswaffen und sogar abgetrennte Arme dienen als Waffen.

RÄTSELN



Rätsel kommen in vielen Formen vor. Meist knabbern Sie an Computer-Passwörtern.

SAUGEN



Sie bleiben nur am Leben, wenn Sie genügend Halbschlagadern penetrieren.

Stell dir vor!

Sie dachten, die düstere Rollenspielwelt der Blutsauger wäre eine Erfindung von Activision? Dann sollten wir Sie wohl schleunigst aufklären!



Vampire: The Masquerade – Redemption und auch *Bloodlines* basieren auf dem Pen&Paper-Rollenspiel *Vampire: Die Masquerade* von White Wolf Games. Interessierte, die gern in gemüthlicher Runde bei Kerzenschein mit Freunden schaurige Abenteuer mit Stiften, Zetteln und Würfeln erleben möchten, ergattern die deutsche Version für 35 Euro beim Verleger Feder und Schwert.

Info: www.feder-und-schwert.com

„Kunden sind glücklich, die George Michael nicht mehr, weil sie nur keine Pöbeln sind.“



»Absoluter Low Budget-Krimi: van Helsing.«



VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

VERGLEICH



STORY

91%
Tiefgehende Hintergrundgeschichte mit vielen Verastaltungen.

95%
Fesselnder geht es kaum. Je mehr Sie enthüllen, umso geiler wird es!

90%
Düster und spannend. Vampire-Fans verschlingen die Geschichte geradeweg.

GRAFIK

77%
Nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, aber locker noch im grünen Bereich.

77%
Wundervoll gestaltete, Besucher und atmosphärische Umgebungen.

77%
Nach all den Jahren haut die Grafik niemanden mehr vom Hocker.



KAMPFSYSTEM

81%
Hohe Lernkurve durch sehr ausdifferenzierte Magie-Arten. Profis freuen sich.

81%
Kämpfe erinnern an Hitman und Co. Mix für Rollenspiel-Puristen?

81%
Viel ist das Kampfsystem zu hektisch und unübersichtlich.

81%
Kommt nicht mehr ganz so revolutionär gut über wie früher. Trotzdem cool.

81%
Ohne Bugs und Ruckler wäre sogar eine höhere Wertung drin gewesen.

81%
Ein gutes Spiel, doch mit dem Nachfolger hält es überhaupt nicht mit.



SPIELEMENTE: Grafik • Gameplay • Sound • Steuerung • Atmosphäre

PRÜFSTAND

S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Maus kabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



KEINE ANDEREN HOBBYS HABER

PC-ACTION-ABONNENT

ZOCKER-WEIBCHEN

DURCHSCHNITTS-SPIELER

LOSUNG-BUCH-KAUFER

GEGEN-FRAUEN-VERLIEBTER

MUR-MOORHÜHN-SPIELER

LEISTUNGSMERKMALE

Da der zweite Teil der Blutsauger-Reihe die Source-Engine verwendet, hängt die Performance wie bei *Half-Life 2* hauptsächlich von der CPU ab. 512 MByte Speicher sind zudem absolute Minimal-Voraussetzung - erst mit einem GByte spielen Sie wirklich flüssig. Als Grafikkarte reicht bereits eine FX 5200 Ultra für 1.024x768. Besseres einer Geforce2 oder Geforce4-MX müssen auf zahlreiche Effekte verzichten.

PRO & CONTRA

- + Tolle Sprachausgabe
- + Sehr guter Soundtrack
- + Hübsch modellierte Gesichter
- + Lange Spieldauer
- + Spitzen-Fähigkeitensystem
- + Auswahl der Spielfigur beeinflusst die Spielmechanik
- + Absolut geniale Atmosphäre
- + Hervorragende Story
- + Abwechslungsreiche Aufgaben
- Noch lästige Bugs
- Wechselhafte Grafik-Qualität
- Zu viele identische KI-Figuren
- Viele Ladepausen
- Zu wenig Interaktion mit Umgebungs-Objekten

512 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce FX 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

1.024 MB RAM

	Geforce2 MX	Geforce3 Ti-200	Geforce FX 5200	Geforce4 Ti 4200	Geforce FX 5700	Radeon 9600 XT	Geforce FX 5900 XT	Geforce FX 5950	Radeon 9800 Pro
CPU mit 1.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 1.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 2.500 MHz	800x600x16 1.024x768x32								
CPU mit 3.000 MHz	800x600x16 1.024x768x32								

»Unästhetisch: behaarte Nippel.«



AUF DVD

VIDEO

»Ich bin froh, wenn deine
echte Frau wieder hier ist.«

0-1 J A o

mer 0.56
playa

Steuer, Mann!

Bei **ESCALATION**, dem ersten Erweiterungspack zu **JOINT OPERATIONS**, gibt es massig neue Fahrzeuge. Schnallen Sie sich an!

IM VERGLEICH

Battlefield Vietnam	91%
Joint Operations: Escalation	83%
Soldner	73%

Mit **Joint Operations** samt der Erweiterung **Escalation** bietet sich Mehrspielern eine echte Alternative zum Genre-König **Battlefield Vietnam**, auch wenn dieser mehr Waffen und Fahrzeuge als die Konkurrenz von Novalogic bereithält. Eine Alternative für Realismus-Freaks ist **Söldner**.

Dass eine heikle Situation eskalieren kann, wissen wir nicht erst seit Bushs Irak-Kreuzzug. Selbst in den heiligen Hallen der PC-ACTION-Redaktion verschärft sich schon mal die Lage, etwa wenn Kollege Isctürk während einer BU-Konferenz kontrolliert einen fahren lässt. Im Add-on zu **Joint Operations: Typhoon Rising** mit dem vielversprechenden Na-

men **Escalation** geht es auch ziemlich brenzlich zu. Denn erneut ist die Hölle los in Südostasien. Deshalb spendierte Novalogic dem Add-on einige nette Neuerungen für alle Anhänger gepflegter Massenballereien.

DU HAST EIN KRAAD ABI!

Da die Karten in **Joint Ops** recht groß sind, benötigen Sie entsprechende Fortbewe-

gungsmittel. In der Erweiterung platzieren Sie Ihren Allerwertesten auf heißen Dirtbikes und lassen einen Mitstreiter hinten hocken. Da es an jeder Ecke Hügel oder andere Unebenheiten gibt, heben Sie mit dem Zweirad ab und nehmen Ihre Gegner aus der Luft ins Visier. Wenn das nicht cool ist, wissen wir auch nicht weiter. Als Fahrer sollten Sie aber viel Vertrauen

in Ihren Sozios haben. Stellt sich dieser nämlich ungeschickt an und ballert wild in der Gegend herum, kann Ihr virtueller Hinterkopf ziemlich schnell eine Kugel abkriegen.

FAHR ZEUG!

Neben acht neuen Waffen, darunter die deutschen G-3- und G-36-Gewehre, stehen endlich dicke Kampfpanzer für Sie bereit. Dort haben drei

Äh ... geht das auch im echten Leben?

HEISSE ÖFEN REITEN

Erstmals können Sie sich auch bei **Joint Operations** auf ein Zweirad schwingen und den Easy Rider raushängen lassen. Die Biker sind allgemein beliebt, weil es sich auf dem Rücksitz so gut ballern lässt.



In Wirklichkeit sind Biker genauso beliebt. Das beweist die Frauenfaktion der Hells Angels, die vergangenen Monat vor unserem Verlagshaus mit einer Demo gegen Medien-Sevismus auf sich aufmerksam machten.

DICKE ROHRE STEUERN

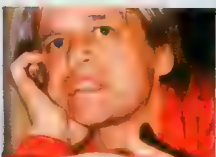
Dank fetter Kampfpanzer nehmen Sie mit bis zu drei Spielern gegnerische Fahrzeuge, Infanterie und Gebäude aufs Korn. In den Rohren steckt ordentlich Feuerkraft – unterschätzen Sie die Dinger nicht!



Wie Kollege Lukasz Czeszwski beweist, können Männer tonnenschwere Rohre bedienen. Übrigens: In seiner Kindheit wurde er von unsensiblen Mitschülern wegen dieses Gendefekts gehänselt.

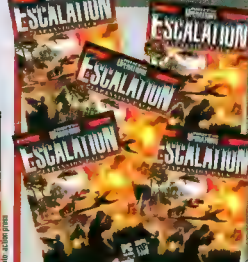
DURCHDREHEN

Im Hauptprogramm gab es nur Transporthelikopter. In der Erweiterung lenken Sie auch linke Kampfhubschrauber. Taucht ein Heli am Himmel auf, sinken sämtliche Gegner ehrfürchtig zu Boden.



Ein Meister in der Kunst des Durchdrehens war Klaus Kinski. Es ist aber historisch nicht belegt, dass der mächtigste Schauspieler tatsächlich einen Helikopter-Führerschein besaß!

Gib mir fünf!



Zusammen mit Novalogic verteilte wir eine Hand voll Gratisversionen des neuen Erweiterungspacks **Joint Operations: Escalation**.

Sie wollen eins abgreifen? Dann beantworten Sie die folgende Frage:

In welchem Krisengebiet spielt **Joint Operations: Escalation**?

- A. Südostasien
- B. Deutschland
- C. Mittelamerika

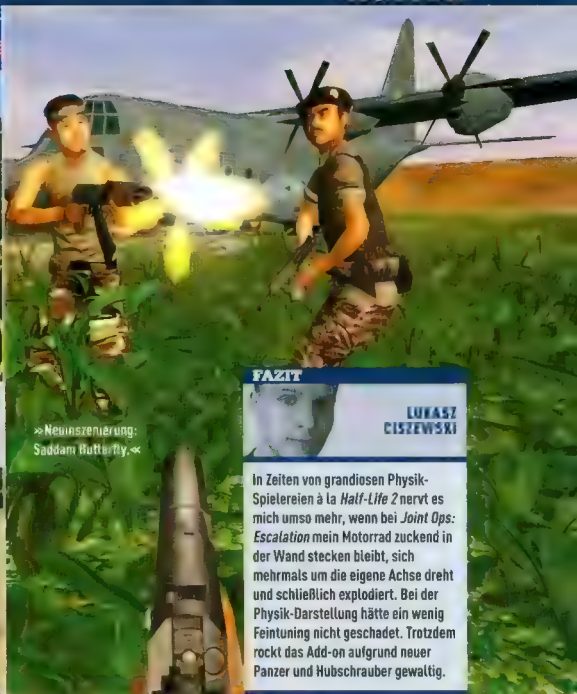
Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



»Der Beweis: Nicht alle sitzen im selben Boot.«



»Beliebter Treffpunkt: Tank Stelle.«



»Neuinszenierung: Saddam Butterfly.«

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

In Zeiten von grandiosen Physik-Spielerien à la *Half-Life 2* nervt es mich umso mehr, wenn bei *Joint Ops: Escalation* mein Motorrad zuckend in der Wand stecken bleibt, sich mehrmals um die eigene Achse dreht und schließlich explodiert. Bei der Physik-Darstellung hätte ein wenig Feintuning nicht geschadet. Trotzdem rockt das Add-on aufgrund neuer Panzer und Hubschrauber gewaltig.

Mitspieler Platz, eben wie im echten Militärleben. Einer lenkt das tonnenschwere Gefährt, der Kanonier sitzt im Panzerturm und bedient sein riesiges Rohr (muahahaha), während der Kommandeur von oben MG-Salven auf Gegner abfeuert und für den Kanonier die feindlichen Ziele markiert. Sie möchten höher hinaus? Dann versuchen Sie sich mal an den Kampfhub-

schaubern. Entweder steuern Sie – am besten komfortabel per Joystick – solch einen fetten Vogel oder bedienen gemächlich die Bordkanone. Ein weiteres Gimmick ist der praktische Fallschirm. Damit Sie nach dem Absprung nicht erst nach der Fallschirm-Taste suchen müssen, aktiviert sich der Schirm automatisch nach dem Ausstieg. So loben wir uns das.

LUKASZ CISZEWSKI

JOINT OPS: ESCALATION

MINDESTENS:

1,2 GHz, 256
MByte RAM,
2 GByte HD,
Win98, Joint Ops
SINNVOLL:
2,4 GHz,
512 MByte RAM

GENRE:

PREIS:

ENTWICKLER:

VERTRIEB:

INTERNET:

SPRACHE:

USK-FREIGABE:

TERMIN:

Mehrspieler-Shooter

Ca. € 28,-

Novalogic

Electronic Arts

www.jointopsthegame.de

Englisch

Ab 16 Jahren

Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Advance and Secure, TDM, King

of the Hill, Co-op, 1 Spieler/CD

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 64 Spieler

INTERNET: 150 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

84%

STEUERUNG

88%

GRAFIK

85%

SOUND

85%

EINZELSPIELER

50%

MEHRSPIELER

83

SEHR GUT – Actionreicher Massen-Shooter mit unkonventioneller Spielphysik.



»Brennt manchmal: After Shave.«



»Neu von Kokidat: Gebätschreiner.«

- Nur mit Hauptprogramm spielbar
- 10 Einzelspieler-Levels
- 6 neue Mehrspieler-Karten (3 davon aus den Patches)
- 2 neue Mehrspieler-Modi
- Verbesserte Grafikengine unterstützt Pixel Shader 3.0
- Havok-Physikengine

IM VERGLEICH

Clive Barker's Undying (abgewertet)	84%
Painkiller	76%
Painkiller Battle out of Hell	71%

Painkiller ist ein Spiel für Menschen, die statt intelligenter Unterhaltung einfach mal ihr Gehirn für ein paar Stunden abschalten wollen. Das Add-on *Battle out of Hell* setzt diesen Trend fort. Wären die Levels Musikstücke, fände man sie vermutlich nur auf B-Seiten von Maxis. Die ganz hervorragende Grafik schafft es dadurch nicht, das Gruselfair eines *Undying* zu verbleiben. Und das ist auch schon über drei Jahre alt.

»Ungewöhnlicher als ansonsten
Jahrethauptversammlung ekr
licher Unfalltopfer.«

Leichenathletik

Es gibt Menschen, die behaupten, *PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL* sei eine Splatterorgie. Vermutlich sind das Kenner der englischen Version.

Fünf Pflocke tackern die vollbusige Zombie-Krankenschwester an die Wand. Leblos baumeln ihre virtuellen Arme herab. Aus der Hand rollt die rote Giftspritze, die Ihnen das Miststück wenige Augenblicke zuvor noch ins Fleisch jagen wollte. Tja, auf Ihre neue Schnellfeuer-Scharfschützen-Armbrust ist Verlass. Vampirjäger Van Helsing hätte für das Gerät mit fünf Holzspeeren pro Salve vermutlich seine Großmutter verkauft. Im Sekundär-Modus feuert das gute Stück springende Bomben. Ein eher nutzloses Gimmick. Doch um weiter darüber zu sinnieren, bleibt Ihnen keine Zeit. Schwammige Fettmonster stürmen brüllend auf Sie ein. Nachladen und ab durch die Mitte. Ihre einzige Chance, um zu überleben.

FAHR ZUR HÖLLE!

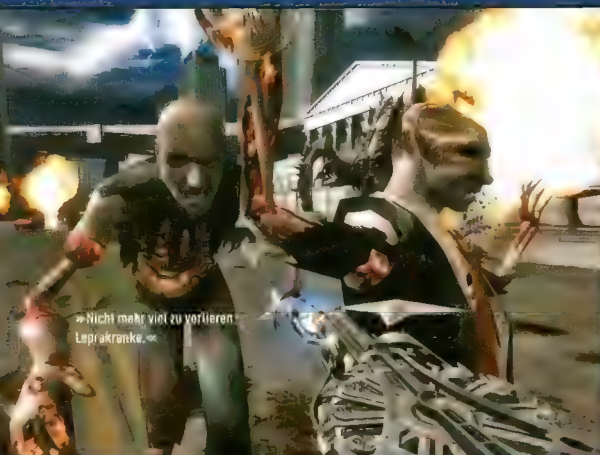
Doch, es gibt dumme Fragen. Das hier ist so eine: „Welcher Idiot würde denn freiwillig in die Hölle gehen?“ Eva, die rothaarige Fragestellerin scheint wohl noch etwas mitgenommen vom Kampf gegen Luzifer – im Gegensatz zu ihr fällt uns da nämlich sofort eine gewisse Person ein. Die heißt Daniel Garner und spielte schon im *Painkiller*-Hauptprogramm den ehrenamtlichen Teufelsaustreiber. Das Intro des brandneuen Add-ons *Battle out of Hell* verrät, wie Sie als Herr Garner den Horden der Hölle nach Luzifers Ende entkommen. Allerdings will sich nun der Dämon Alastor auf dem frei gewordenen Höllenthron breit machen. Grund genug für Sie, zum Ort des Geschehens zurückzukehren und

dem Burschen seine Flügel in den Hintern zu rammen. „Ich werde Alastor erledigen und dann sehen wir uns wieder“, verabschiedet sich Daniel. „Wenn nicht, bleibt uns sehr viel Zeit, unsere Sünden zu bereuen ...“

IM DUTZEND MILLIGER

Zehn zusätzliche Levels bietet das Add-on (ein kleines davon nur auf dem Schwierigkeitsgrad Nightmare). Alle ähnlich simpel gestrickt und zusammenhanglos aneinander gereiht wie im ursprünglichen *Painkiller*. Die Qualität ist durchwachsen. Versprüht der Beginn im Herrenhaus dank grotesker Monster und passender Geräuschkulisse noch echtes Gruselambiente, erreicht der Levelwirrwarr mit zwei aufeinanderfolgenden Höhlen-Abschnitten sei-

nen Tiefpunkt. Dezentane Langeweile breitet sich dann aus. Auch wegen des ewig gleichen Interaktions-Schemas: Sie stürmen einfach von einem Checkpunkt zum anderen, bis der Level geschafft ist. Neu hinzugekommen sind einige ziemlich überflüssige Hüpfpassagen. Wer möchte, darf noch nach versteckten Mini-Bonusarealen suchen. Die Monster, denen Sie dazwischen begegnen, machen Sie mit Ihrem Waffenarsenal bekannt. Fertig. Dabei stecken die inzwischen ein wenig mehr ein, doch auch Sie haben aufgerüstet. Neben der oben erwähnten Pflock-Wumme gibt es einen weiteren neuen Schießprügel: Eine Art Maschinengewehr mit Flammenwerfer. So dürfte sich der Rammstein-Sänger während eines Konzerts füh-



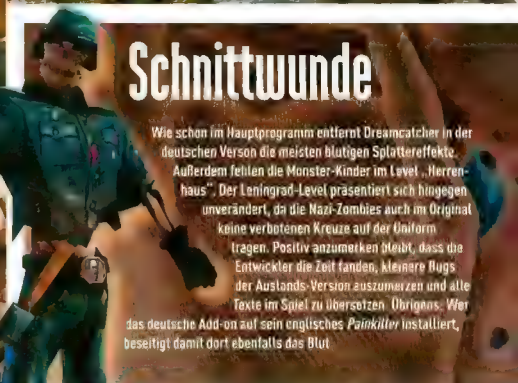
»Nicht mehr viel zu verlieren.
Lapranka.«



»Seine russischen Eier
sind gut durch.«



»Afterwork-Party Deutsche Bank.
Gäste trotzdem abgebrannt.«



Schnittwunde

Wie schon im Hauptprogramm entfernt Dreamcatcher in der deutschen Version die meisten blutigen Splattereffekte. Außerdem fehlen die Monster-Kinder im Level „Herrenhaus“. Der Leningrad-Level präsentiert sich hingegen unverändert, da die Nazi-Zombies auch im Original keine verbotenen Kreuze auf der Uniform tragen. Positiv anzumerken bleibt, dass die Entwickler die Zeit fanden, kleinere Bugs der Auslands-Version auszumerken und alte Texte im Spiel zu übersetzen. Übrigens: Wer das deutsche Add-on auf sein englisches *Painkiller* installiert, beseitigt damit dort ebenfalls das Blut.

len. Nur der Benzintank leert sich schnell. Zurück zu den Gegnern: Die sind weiterhin dümmmer als die Polizei erlaubt. Aber sie tauchen oft in Massen auf. Weil die fauligen Kollegen meist wie in *Serious Sam* nur gerade auf Sie zulaufen, zirkeln Sie problemlos um sie herum und schicken einen nach dem anderen zurück in die Hölle. Lauern Sie an einer Treppe, kommt das hirnlose Pack brav einzeln zu Ihnen die Stufen hoch, um sich den Todesstoß abzuholen. Das schmerzt.

STEH DEINEN MANN!

Der Mehrspieler-Modus erfährt durch das Add-on einen kleinen Boost. Zu den diversen Deathmatch-Modi, Voosh (gleiche Waffe, unbegrenzte Munition) und Light Bearer (Vierfach-Schaden

verteidigen) gesellen sich nun Capture the Flag und Last Man Standing. Inklusiv sechs Karten, die noch nicht im Hauptprogramm enthalten waren. Drei davon gab es aber schon per Patch. Die Karten an sich sind in Ordnung, doch man merkt den Warschauer Entwicklern People Can Fly (*Gorky 17*

an, dass sie in diesem Bereich noch nicht so erfahren sind. Mit einem *Unreal Tournament 2004* hält das Level-design nicht mit. Empfehlen können wir den mit dem Hauptprogramm zufriedenen *Painkiller*-Besitzern *Battle out of Hell* aber auf jeden Fall. Schon allein die neuen Gegner und Endbosse sowie

die leckere Grafik machen den Braten richtig fett. Wohl bekomm's!

JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Wer behauptet, *Painkiller* sei eine Splatterorgie, liegt völlig daneben. Denn herumfliegende Körperteile und ausufernde virtuelle Blutfontänen gibt es hier nicht. Ballern sollten Sie aber schon mögen. Darum dreht es sich nämlich in diesem Spiel. Was *Serious Sam* mit Humor erreicht, versucht *Painkiller* mit fauligem Verwesungs-Charme wett zu machen. Das gelingt nicht durchgehend. Das Add-on bietet aber genug, um seinen Preis zu rechtfertigen. Das ist mehr, als Dieter Bohlen von seinen Machwerken behaupten kann.

PAINKILLER: BOOH

MINDESTENS: 1,5 GHz, 384 MByte RAM, 1,34 GByte HD, Win98, Painkiller
SINKVOLL: 2,6 GHz, 1 GByte RAM
GENRE: Ego-Shooter
PREIS: Ca. € 20,-
ENTWICKLER: People Can Fly
VERTRIEB: Dreamcatcher
INTERNET: www.painkillergame.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FRAGABE: Keine Jugendfreigabe
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Capture the Flag, Last Man Standing etc.; 1 Spieler pro CD
PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 72%
STEUERUNG 68%
GRAFIK 68%
SOUND 68%
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

71%

GUT – Kurzes, schnörkelloses Add-on zu einem sehr geradlinigen Ekel-Shooter.

»Prinzip nicht verstanden: Safer Sex«

Schöne Ritterwochen

Nach der Hochzeit folgt oft eine Scheidung, bei der die Fetzen nur so fliegen. Auch im mittelalterlichen **ARMIES OF EXIGO** sind sich die Parteien spinnfeind.

Kampfschreie erfüllen die Luft, als die beiden Armeen in der Ebene aufeinander treffen. Die brennenden Geschosse der Katapulte reißen tiefe Löcher in die Formationen, doch die Menschen werfen nicht das Handtuch. Selbst als die riesigen Oger durch die Reihen fegen, preschen die Krieger mutig voran, weichen gewaltigen Keulenschlägen aus und treiben ihre Speere in die dicken Körper der Bestien. Ein Kämpfer in Rüstung steht inmitten seiner gefallenen Kameraden und überblickt das Schlachtfeld. Plötzlich trifft ihn ein Pfeil, feige abgeschossen in den Rücken. Als die Schmerzen ihn übermannen, läuft vor seinem geistigen Auge ein Film ab, der ihn zurückbringt an all die wunderbaren Orte, die er in seinem Leben besucht hat. Fantastische Wälder und Ebenen, große Städte ... Kraftlos nimmt er den Helm ab und sinkt verzweifelt zu Boden. Als der letzte Rest Leben ihn verlässt, greift er nach seinem Amulett. Im Tbd und Verderben um ihn herum fällt es nicht groß auf, dass ein weiterer Soldat sein Leben lassen musste.

Zwischensequenz erwartet Sie auch schon ein gewohnter Anblick. Denn *Armies of Exigo* ist durch und durch ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel. Sie klicken also von oben auf eine hübsche 3D-Welt. Während orchestrale Klänge Ihr Trommelfell streicheln, wiegen sich Bäume im Wind und Schmetterlinge belästigen Blumen. Scrollen Sie durch die Gegend, wackelt die Kamera sanft. Was – außer einem leichten Anflug von Seekrankheit – dieser Effekt bewirken soll, blieb uns schleierhaft. Die Ansicht lässt sich nur minimal und nicht stufenlos zoomen sowie um etwa 30 Grad drehen, was ziemlich nutzlos ist. Dafür begeistert der Sound mit exzellenten Sprechern. So erklingt etwa die deutsche Synchronstimme von Don Johnson aus den Lautsprechern. Super!

BAU MICH AUF

Sie fangen an, eine Siedlung zu errichten, genau wie in den meisten anderen Vertretern des Genres. Arbeiter verdonnern Sie zum Abtragen von Rohstoffen. Schleppen die Kerle alles ins Haupthaus, füllen sich Ihre Lager und Kassen. Jetzt erweitern Sie Ihre Basis um neue Gebäude, in denen Sie Krieger und Zauberer ausbilden. Nur mit diesen gewinnen Sie schließlich kriegerische Auseinandersetzungen. Haben Sie endlich eine schlagkräftige Truppe zusammen, ziehen Sie über die großen Karten und erledigen die zahlreichen Kreaturen, die dort ihr Unwesen treiben.

FLOTTER DREIER

Nach diesem beeindruckenden Intro wischen Sie sich erst mal die Tränen aus den Augenwinkeln und starten in die Welt von *Armies of Exigo*. Die Kampagne des Spiels unterteilt sich in die Geschichten dreier Völker: Menschen, Gefallene, Untiere. Nach einer weiteren atemberaubenden

IM VERGLEICH

HdR: Schlacht um Mittel Erde	94%
Warcraft 3	92%
Age of Mythology	90%
Armies of Exigo	83%

Welch Überraschung! *Schlacht um Mittel Erde* und *Warcraft 3* halten die Spitze. Auch an *Age of Mythology* reicht *Armies of Exigo* nicht heran. Letzteres besinnt sich auf klassische Tugenden und punktet vor allem durch das eingängige Spielprinzip.

- Klassisches Echtzeit-Strategiespiel
- Kämpfe in Unter- und Oberwelt
- 3 Völker
- 30 Missionen
- Über 200 Einheiten
- Editor

ES GEHT DRUNTER UND DRÜBER

Soweit hört sich alles nach einem *Warcraft*- oder *Starcraft*-Klon an. Da sind Sie wirklich auf der richtigen Fährte. Denn Black Hole Entertainment bezeichnen das Werk sogar als *Fantasy-Starcraft*. *Armies of Exigo* ist also bewusst klassisch gehalten. Auf Innovationen wollten die Jungs aus Ungarn aber doch nicht verzichten. So kämpfen Sie im Spiel nicht nur über, sondern auch unter der Erde. Dazu finden Ihre Leute einen Hintereingang in die unheimliche Unterwelt oder Sie bohren selbst einen. Ist ein Zugang gefunden, schicken Sie Ihre Jungs hinab und kämpfen in engen Gängen, bis Sie die gegnerische Basis erreicht haben. Nun zaubern Ihre Magier entweder Erdbeben und zerstören dadurch Gebäude an der Oberfläche oder Sie brechen nach oben durch und überraschen den Feind in seiner eigenen Festung. Hört sich lustig an, kann Ihnen anders herum aber auch passieren. Denn die Gegner-KI schlägt sich wacker und attackiert bewusst Ihre Schwachstellen. Vor allem im Mehrspieler-Modus mit bis zu sieben Partnern gibt's Schrecksekunden, wenn insektenartige Kreaturen urplötzlich aus dem Boden brechen und über Sie herfallen. Laune macht auch das Kommando über die zahlreichen Helden. Diese sind sehr kostbar: Stirbt einer, ist das Spiel zu Ende. Aber die Jungs hauen mächtig zu und unterstützen Ihre Einheiten mit Zaubersprüchen.

HIER WIRD KLASSIK GESPIELT

Armies of Exigo spielt sich erfrischend simpel. Wer allerdings auf großartige Neuerungen wartet, der wird

enttäuscht. Dafür legen Sie nach dem Start einfach los. Vor allem die gelungene Wegfindung der Einheiten überraschte positiv. Selbst in engen Gängen versperren sich die Kämpfer nicht den Weg. Die ziemlich platte Geschichte überzeugt dagegen weniger. Vorhersehbare Wendungen und ein Szenario, das inzwischen ausgelutscht ist, reißen nur Senile noch vom Hocker. Optisch erfreut das Geplänkel zwar die Augen, jedoch hätten wir die Schlachten gern auch aus der Nähe betrachtet. Dafür versetzen Sie gerenderte Sequenzen in gepflegtes Stauenen. Die stellen selbst das Intro von *Warcraft 3* in den Schatten. Kein Wunder, schufeten sich doch einige Leute, die bereits am *Final Fantasy*-Kinofilm gewerkelt haben, die Pfoten daran wund. Ein weiteres Schmanke! wartet auf Bastler. Diese bauen sich mit dem Editor eigene Missionen. Strategen werden also mit einem altbewährten Spielprinzip ohne besonders abwechslungsreiche Geschichte bedient.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS

Im Gegensatz zum Test von *Schlacht um Mittelmeer* in der letzten Ausgabe stand keine Menschentraube um mich herum, als ich *Armies of Exigo* zockte. Dabei hat der Titel Ignoranz nicht verdient. Über die Geschichte lässt sich streiten, aber im Grunde erwartet Sie ein bodenständiges und hübsches Echtzeit-Strategiespiel mit cleveren Gegnern. Wer auf *Starcraft* steht, dem gefällt auch *AoE*. Punkt. Ach ja, Ihr besonderes Augenmerk möchten wir auf den Mehrspieler-Part richten. Hier warten epische Schlachten auf geübte Feldherren.

ARMIES OF EXIGO

MINDESTENS:
1,4 GHz, 384 MByte
RAM, 1 GByte HD,
Win98SE

SINNVOLL:
2,8 GHz, 1 GByte
RAM

GENRE:

Echtzeit-Strategie

PREIS:

Ca. € 45,-

ENTWICKLER:

Black Hole Entertainment

VERTRIEB:

Electronic Arts

INTERNET:

www.aox.ea.com

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ab 12 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Team-1v1-Deathmatch, Capture
the Flag, 1 Spieler pro CD

PC: 1 Spieler

NETZWERK: 8 Spieler

INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

84%

STEUERUNG

84%

GRAFIK

82%

SOUND

84%

MEHRSPIELER

85%

EINZELSPIELER

83%

SEHR GUT – Bei dieser klassischen Echtzeit-Strategie geht es drunter und drüber.



AUF DVD

DEMO
PATCH
TREIBER

- Inoffizieller Nachfolger von *Pharao*
- Verbesserte *Empire Earth*-Engine
- 20 Szenarien
- Editor

IM VERGLEICH

Die Siedler 5: Das Erbe der Könige	85%
Anno 1503	84%
IC: Kinder des Nils	77%

Die fantastische Optik und das eingängige Spielgeschehen lassen *Die Siedler 5: Das Erbe der Könige* auf Platz 5 spurten. Dicht darauf folgt *Anno 1503*, das sich aufgrund der Langzeitmotivation noch vor dem komplexen und unübersichtlichen *Kinder des Nils* einreicht.

Auf! Bauen!

In *IMMORTAL CITIES: KINDER DES NILS* schwingen Sie als Pharao die Peitsche und Sklaven schufteln fürs Reich.

Wer würde nicht gern mal Pharao (ein Synonym für Christian Bigge) sein, Untergebene heimscheuchen und Sklaven beim Bau der Pyramide antreiben? Dieses fantastische Dasein dürfen Sie nun wenigstens virtuell erleben. In *Immortal Cities: Kinder des Nils* kümmern Sie sich um die Bevölkerung und bauen ein Reich auf.

BAU, MEISTER!

Genau wie Rom wurden auch die ägyptischen Städte nicht an einem Tag erbaut und so machen Sie sich daran, eine Siedlung aus dem Bodenzustampfen. Das gestaltet sich allerdings zäher als Sie vielleicht denken. Einsteiger kämpfen mit unübersichtlichen Menüs, während sie sich langsam mit der Spiel-

mechanik vertraut machen. Blicken Sie dann einigermaßen durch, geben Sie erste Gebäude in Auftrag. Je nachdem, wie viele Arbeiter unter Ihrer Fuchtel stehen, ziehen diese mehr oder weniger schnell das Bauwerk hoch. Schließlich machen sich andere Knechte auf, Rohstoffe zu sammeln. Bauern legen Felder an, um hungrige Bäuche zu füllen. Dabei sollten Sie darauf achten, wo Sie Ihre Felder anlegen. Denn der Nil steigt auch mal an und überflutet das eine oder andere Gebiet. Das ganze Spektakel betrachten Sie aus der Vogelperspektive. Die schicke 3D-Landschaft versetzt Sie dabei in die richtige Stimmung, sich kreativ reinzuschaffen. Die Kamera ist jederzeit drehbar und die Sicht zoomt auch extrem nah ans Spielgeschehen. Ägyptische Klänge begleiten Ihr mühsames Vorankommen. Sie spüren förmlich den heißen Wüstenwind, der Ihnen im Nildelta um die Ohren weht. Beobachten Sie doch mal mit der Kamera Ihre im-





»Zeiddokument: Geburtsstunde des Rock und Roll.«



posante Stadt und die Bürger bei ihrem täglichen und nächtlichen Treiben. Da fühlen Sie sich wie ein echter Spanner – äh Herrscher! Doch bevor das so weit ist, dauert es. Gut Ding will eben Weile haben. Um etwa einen Palast bestaunen zu können, hocken Sie mehrere Stunden vor dem Rechner. Gelobt sei die Zeitraffer-Funktion.

ANSEHENI

Feist auf den Lorbeeren ausruhen ist aber nicht, denn das gemeine Volk nervt Sie ständig. Da bricht eine Seuche aus, also errichten Sie schnell ein Krankenhaus. Dort fordern die Wichte ihr Recht auf freie Religionsausübung. Also bauen Sie flugs einen Tempel. Sollten Sie es mal wagen und den Volksbedürfnissen nicht sofort nachkommen, steigen die undankbaren Geschöpfe Ihnen flott aufs Dach. Da Sie als Herrscher vom Volk verehrt werden möchten und um noch größeres Ansehen zu erlangen, erbauen Sie Denkmäler oder einen Palast, gegen

den die Wohnstatte von Queen Elizabeth II. wie eine Hundehütte anmutet. Wie überall gibt es auch im virtuellen Ägypten Neider. Schützen Sie sich und Ihr Volk mit Wachen vor Überfällen. Beobachten Sie, wie Räuber die Bürger vermöbeln, sieht das zwar lustig aus, sorgt aber für ungute Stimmung. Die kann dazu führen, dass Sie die längste Zeit Pharao gewesen sind. Da diese selten mehr als 40 Jahre auf diesem Planeten wandelten, heißt es, sich rechtzeitig um die Nachfolge zu kümmern. Als eine Art Gott benötigen Sie nach Ihrem Abgang eine entsprechende Grabstätte. Was würde Ihnen besser entsprechen als eine waschechte Pyramide? Diese sollten Sie schon zu Lebzeiten errichten lassen, da es recht lange dauert, bis die Sklaven Stein für Stein aufgetürmt haben. Ein solches Treiben erinnert an längst vergessene Monumentalfilme und lässt Sie so manche Organisationsstrapazen während des Aufbaus vergessen.

AUSFERN

Kinder des Nils erweckt das alte Ägypten grundsätzliche zu virtuellem Leben. Einen Mehrspieler-Modus suchen Sie aber vergeblich und es ist fast unmöglich, Ihr Reich adäquat zu verwalten. Je größer Ihre Stadt ist, desto unübersichtlicher die Chose. Alle Bedürfnisse zu befriedigen ist in einem großen Reich eine Sisypusarbeit. Ach ja, Sie lassen übrigens keinen Test zum betagten Pharao. An diesem Impressions-Klassiker war aber so mancher KdN-Entwickler beteiligt.

ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS BERTITS



Oha! Meine Bevölkerung ist krank und grummelt schon wieder. Na, dann baue ich eben ein Klinik. So. Moment, wieso mögen die mich denn immer noch nicht? Die Bevölkerung in *Kinder des Nils* hat ein Elefantengedächtnis. Bauen Sie Mist, hängt Ihnen das ewig nach. Trotz der Mankos macht es Spaß, Pharao zu sein. Wenn ich schon zu Hause nicht die Hosen anhebe, kann ich wenigstens im Spiel den Herrscher mimen. Jawoll!

IC: KINDER DES NILS

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98
SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

GENRE: Aufbau-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: Tilted Mill/Sega
VERTRIEB: Atari
INTERNET: www.immortalis.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: 27. Januar 2005

MEHRSPiELER-OPTIONEN: Als Pharao führen Sie ein einsames Leben.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPiELER

EINZELSPiELER

17

GUT – Detaillierte Simulation mit komplexem Mikromanagement.



»Im Urlaub beansprucht Pleurer D. immer den ganzen Swimmingpool.«

Na, dann gute Schlacht!

Nur in der Masse erreichen Sie bei **ALEXANDER** das Ziel. Als Feldherr scheuchen Sie Ihre Soldaten von Griechenland bis Indien. Doch selbst mit guter Taktik fallen Ihre Krieger wie geklatschte Fliegen.



FAZIT

ANDREAS
BERTITS

Die gewaltige Armee von Alexander dem Großen walzt auf die Stadt Theben zu. Zigtausend bis an die Zähne bewaffnete Männer sind zu allem bereit. Vor den Toren kommt es zur Schlacht: Die Massen treffen aufeinander, Chaos bricht aus. Das Klirren von Schwertern und fanatische Schreie steigern sich zu einem Crescendo ohrenbetäubenden Lärms. Wird der geniale Feldherr auch diesmal den Sieg davontragen, Glanz und Gloria erringen? Das liegt an Ihnen, denn in *Alexander* übernehmen Sie das Kommando über dessen Truppen. GSC Gameworld, die Macher von *Cossacks*, schicken Sie in die gigantischen Kämpfe des gleichnamigen Kinofilms von Oliver Stone. Dabei sorgt die *Cossacks* 2-Grafikengine für fulminante Massenschlachten. Wenn bis zu 8.000 2D-Sol-

daten in attraktiven 3D-Landschaften aufeinanderprallen, kommt schon Freude auf. Das Gewusel übt einen gewissen Reiz auf, der aber nur eine kurze Weile anhält.

CHAOSTAGE

Rohstoffe abbauen und eine Basis aus dem Boden stampfen kennen Sie schon zur Genüge aus zahlreichen anderen Genre-Vertretern. Und die kolossalen Schlachten arten ständig in heillosem Durcheinander aus. Eine taktische Vorgehensweise ist nahezu unmöglich. Truppen ordentlich platzieren, einen Hinterhalt legen? Dank der fummeligen Steuerung ein echtes Geduldsspiel. Wenn Ihre Armee dann wiederholt an Bäumen kleben bleibt oder einen Umweg über die halbe Karte nimmt, um einen Gegner anzugreifen, der im Prinzip direkt vor ihr steht, kann der

eigene Humor schon mal auf der Strecke belieben. Zwar lockern eingestreute Schnipsel aus dem Leinwandstreifen die stets ähnlichen Missionen auf, ziehen den Karren aber auch nicht aus dem Dreck. Dafür winkt als Trostpflaster ein Mehrspieler-Modus gegen bis zu sechs Mitzocker. Wer auf Chaos steht und gern fummelt, kann trotz allem zugreifen.

ANDREAS BERTITS

Wieso zum Geier setzt man die meisten Spiele zu Filmen eigentlich nur halbherzig um? Ist da irgendein Fluch im Spiel? Ich verstehe nicht, wie in einem Strategiespiel, in dem Massenschlachten an der Tagesordnung sind, die Wegfindung der Soldaten so übel sein kann. Nur wer Geduld hat und den Film schätzt, darf sich *Alexander* ruhig geben. Für einen kleinen Strategiehappen zwischen-durch reicht das Teil gerade.

ALEXANDER

MINDESTENS:
1,5 GHz, 512 MByte
RAM, 2 GByte HD,
Win98

SINNVOLL:
2 GHz,
1.024 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Team-/Deathmatch;
1 Spieler pro CD

GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 45,-
ENTWICKLER: GSC Gameworld
VERTEILER: Ubisoft
INTERNET: www.alexanderthegame.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 7 Spieler
INTERNET: 7 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

64

BEFRIEDIGEND – Filmumsetzung mit spielerischen und technischen Macken.

Jump to Lightspeed

Sternenkrieger sind überaus geduldige Menschen. Schon kurz nach der Veröffentlichung des Hauptspiels *Star Wars Galaxies* war die Rede von einer Erweiterung, die Sie die weit, weit entfernte Galaxis in Raumschiffen bereisen lassen sollte. Aber erst jetzt, eineinhalb Jahre später, klemmen Sie sich tatsächlich hinter das Steuer von Weltraumflitzern und machen das Universum unsicher. Dabei zocken sich die heißen Gefechte wie im Urgestein *X-Wing*. Per Maus, Tastatur oder Joystick heizen Sie durchs All und erledigen Gegner. Je nach Stufe Ihres Helden erhalten Sie schlechtere oder bessere Flieger. Erreichen Sie den Master-Level, greifen Sie auf ein großes Schiff zurück, das Sie mit Freunden bemannen können. Während einer davon waghalsige Manöver vollführt, ballern die anderen aus

allen Rohren. Klasse! Den Kahn richten Sie ganz nach Belieben ein. Ein wahres Eldorado – nicht nur für Hausfrauen. *Jump to Lightspeed* eröffnet Veteranen den Beruf des Schiffsbauers, der mithilfe von Blaupausen Fluggeräte für Mitspieler bastelt. Die Missionen hält jetzt auch eine gute Story zusammen. Na, das ist doch was – wenn Sie viel Zeit haben. ANDREAS BERTITS

FAZIT

ANDREAS
BERTITS

Ein feindlicher TIE-Fighter jault an meinem Cockpit vorbei. Dem zeige ich es gleich! Die Raumnäpfe bringen eine ordentliche Portion Abwechslung ins Spiel. Trotzdem: Mehr Neuerungen hätten es nach eineinhalb Jahren schon sein dürfen.



SWG: JUMP TO LIGHTSPEED

MINDESTENS: 933 MHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98SE, Internet, Star Wars Galaxies
SINNVOLL: 1,5 GHz, 1 GByte RAM, DSL

GENRE: Online-Rollenspiel
PREIS: Ca. € 30,-/14 €/Mon.
ENTWICKLER: SOE
VERTRIEB: Lucas Arts
INTERNET: www.starwarsgalaxies.com
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Mit Tausenden von Spielern ist es im All selten einsam.
NETZWERK: INTERNET: 5.000/Server

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 7
STEUERUNG 81%
GRAFIK 84%
SOUND
EINZELSPIELER

MEHRSPIELER

78

GUT – Ein paar heiße Weltraumgefechte sind selbst für eine Erweiterung dünn.

Elite Starfighter

Herzlich Willkommen im Pixel-Universum! Als frischgebackener Weltraum-Händler tuckern Sie durch leblose Galaxien und versuchen, allhand Krepel zu verhöckern. Kenner denken jetzt sofort an den C-64-Klassiker *Elite*. Volltreffer! Bei *Elite Starfighter* handelt es sich um einen inoffiziellen Nachfolger des Kult-Titels. Insgesamt gibt es über 2.000 Planeten, die sich von der Optik kaum unterscheiden. Auch egal, denn sämtliche Kaufaktionen laufen in Tabellen ab. Das Aussehen der Bewohner und der Produkte bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Die hat hoffentlich eine bessere Darstellungskraft als das Programm, das wenigstens Schiffe und Raumstationen einigermaßen ansehnlich darstellt. Während Sie von Stern zu Stern tingeln, greifen Sie strunzdumme Piraten an. Manchmal sind die Kerle so

gut gelaunt, dass Sie einfach nur im Kreis herumfliegen. Ob Sie Ihr Glück als Schmuggler, Händler oder Kopfgeldjäger versuchen, bleibt Ihnen überlassen. Doch für welche Möglichkeit Sie sich auch entscheiden, der Spielspaß bleibt im Wertungskeller. Trotz dreier Karriere-Modi dauert es eine halbe Ewigkeit, bis Sie auf einen grünen Zweig kommen. RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH
WOLLNER

Elite Starfighter hat zu wenig Speck auf den Rippen. Für ein bis zwei Stündchen kommt zwar bei alten Säcken wie mir so etwas wie Retro-Fieber auf, doch spätestens danach wünscht man sich doch wieder ins Jahr 2004 zurück.



ELITE STARFIGHTER

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
SINNVOLL: 1,5 GHz, 256 MByte RAM

GENRE: Wirtschaftssimulation
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: M. Molkenhuth
VERTRIEB: Pepper Games
INTERNET: www.elite-starfighter.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Glücklicherweise bleiben Ihre Freunde verschont.
NETZWERK: INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 1
STEUERUNG 1
GRAFIK 1
SOUND 1
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

44

MANGELHAFT – Wenig spektakuläre Zeitreise in die Spiele-Vergangenheit.



VIDEO

AUF DVD

»Total beschwert:
neues Audi Logo.«»Danny DeVito bedient
das Pferde-Klister.«

Fabel-Anschluss

In **SHREK 2 – TEAM ACTION** steuern Sie die aus dem Kino bekannte Märchentruppe durch ein zweites Abenteuer.

Jetzt kommt's dick! Der corpulente Oger Shrek begeisterte Anfang Juli Kinobesucher schon zum zweiten Mal mit schrägem Charme und markigen Sprüchen. Grund genug, dem Kerl ein weiteres Computer-Abenteuer zu spendieren. Schaffte es Activision, den Humor des Films auf den heimischen Rechner zu übertragen oder erwartet Sie ein unnützer Lizenztitel mit dünner Handlung?

OH GERNE!

„Esel heißt auf spanisch Burro. Dann ist ein kleiner Esel wohl ein Burrito!“ Muahaha. Können Sie über solche Witze lachen, trifft **Shrek 2 – Team Action** genau Ihren Nerv – ansonsten geht es Ihnen gewaltig auf eben diesen. Die Leinwandhelden feiern Scherzsalven im Stakkato-Rhythmus ab. Wer kein dickes Fell hat, dem geht das Gequassel nach einer Weile tierisch auf den Zeiger. Hier zeigt sich, dass **Shrek 2** eher für Kinder gemacht wurde. Dem steht allerdings der teilweise recht knackige Schwierigkeitsgrad entgegen – aber die Kleinen werden es schon richten. Insgesamt hopsen und kloppen Sie sich mit neun Charakteren durch eine herrlich bunte, lebendige Märchenwelt, die vor Rätseln nur so strotzt. Keine Sorge, die Aufgaben bringen Ihre Hirnsuppe nicht zum Kochen, wenn Ihr

Vorname nicht Georg W. lautet. Meist nutzen Sie die individuellen Fähigkeiten der Charaktere aus oder kombinieren diese. Im Mehrspieler-Modus zocken bis zu vier Helden gleichzeitig an einem Rechner und teilen die Truppe unter sich auf. Ohne Teamgeist geht gar nichts. Besonders gelungen sind die ausladenden Jump&Run-Passagen, die wegen der gestochten scharfen Knudeloptik stark an **Rayman** erinnern. Eingesammelte Münzen bringen Sie zu den Zwergen und tauschen sie gegen neue Fähigkeiten wie stärkere Angriffe oder Spezialbewegungen ein. Kurzweilige Minispiele runden das stimmige, aber nicht eben innovative Spielprinzip ab. So erwartet Sie unter anderem ein Ritt auf einem Drachen und eine Ballerorgie mit einer Riesen-Kanone. Sauber!

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Die Ähnlichkeit der beiden Mollies Shrek und Ahmet ist nach wie vor unglaublich. Deswegen habe ich auch kein Problem damit, wenn der rundliche Oger mal wieder aus großer Höhe auf's Maul fällt. Mich haben die elf Missionen auf jeden Fall gut unterhalten. Wer den Kinofilm nicht kennt, hat keinen Nachteil.



Sieh an, sieh an!

Sie möchten Weihnachtskohl wegdrücken? Dann ist die **Shrek-DVD-Collection** DER Tipp für Sie. Das Paket umfasst beide **Shrek**-Filme sowie drei Minispiele, Karaoke-Lied und ein alternatives Ende für **Shrek 2**. Der Spaß kostet schlappe 27 Euro. Kaufen, marsch, marsch!

SHREK 2 – TEAM ACTION

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98
GENRE: Actionspiel
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: Luxoflux
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.shrek2-dasspiel.de
SINNVOLL: 1,6 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 6 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Zocken Sie mit vier Freunden gleichzeitig; 4 Spieler pro CD
PC: 4 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

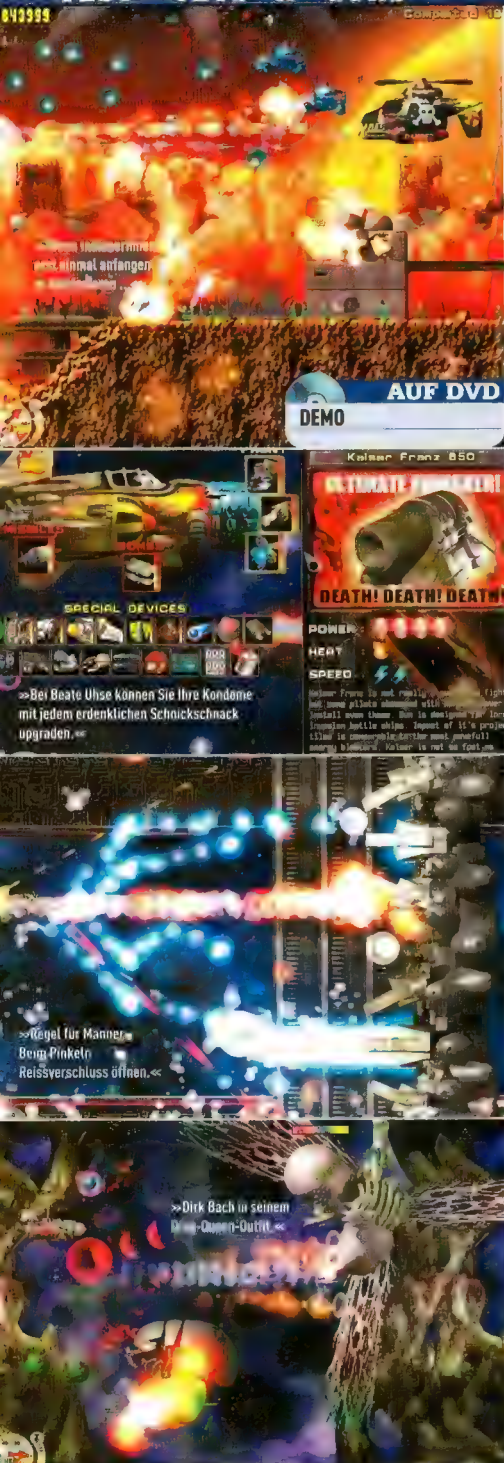
EINZELSPIELER

76

OUT – Dylungene Filmumsetzung mit Charme und Humor.

Abschussball

Über den Kugelteppich zu tanzen, macht bei **JETS 'N' GUNS** besondere Freude. Und günstig ist das Date zudem.



Die „Blackfist Mortar“ verspricht den „totalen Holocaust“. Mit ähnlichen Aussagen disqualifizierten sich schon andere Personen. Aber Entwarnung: Hier handelt es sich nur um die satirische Beschreibung einer Extrawaffe. Und satirisch ist in gewisser Weise das ganze Spiel. Wer sonst, außer ein paar sarkastischen tschechischen Entwicklern, würde schon als Endboss einen großen Menschenfleischwolf einbauen oder als Untertitel „Gemeiner unfairer Angriff von Xoxxs Sternens-Bastarden“ wählen?

OASE IN DER VERWÜSTUNG

Doch bei allem schwarzen Humor bietet *Jets 'n' Guns* in erster Linie eines: Action in Reinkultur. Sie fliegen mit Ihrem Gleiter von links nach rechts. Ihre Mission, Zitat: „Töte alles, was sich bewegt!“ In vielen Spielen taucht so ein Satz nur auf, um cool zu wirken. *Jets 'n' Guns* hat das nicht nötig. Das IST cool. Was daran liegt, dass Sie als Raumschiff-Pilot fast alles zerstören können, was Ihnen vor die Flinte kommt: Angreifer, Fabrikanlagen und kleine Pixel-Soldaten, die aus den abgeackelten Gebäuden rennen. So herrlich politisch inkorrekt präsentierte sich schon lange kein Spiel mehr. Doch *Jets 'n' Guns* ist nicht nur ein 2D-Ballerspiel mit

hübscher Grafik. Es besitzt das Flair eines *Need for Speed Underground*. Nicht umsonst gibt es 57 Waffen und 19 Spezial-Vorrichtungen zu kaufen, mit denen Sie Ihr Schiff von der Rostlaube zum ultimativen Sternenzerstörer frisieren. Da manche Wummen schnell überhitzen und für Feuerpausen sorgen, ist Fingerspitzengefühl gefragt. Jede Etappe erfordert neben dem ganzen Bambam etwas Taktik. Speichern zwischen den Abschnitten ist erlaubt. Nach 21 langen Levels endet dann der Spuk. Fast. Denn danach ziehen Sie mit Ihrem inzwischen hoffentlich gut bestückten Kampfschiff in die zweite Runde: Alle Levels noch einmal. Mit schwereren Gegnern. Hurra! Ersterhen können Sie das Spiel nur über die Internetseite der Entwickler.

JOACHIM HESSE

FAZIT

JOACHIM HESSE

Ja, ich weiß: Außer mir interessiert sich keine Sau mehr für 2D-Ballerspiele. Trotzdem: Tolle Grafik, Hammersound, unkompliziertes Spielprinzip – solch frischen Wind braucht das Genre. Wer behauptet da noch, es gebe keinen Gott? Schade nur, dass mein Raumschiff aufgrund der vielen Effekte oft kaum zu sehen ist.

JETS 'N' GUNS

MINDESTENS:
500 MHz,
64 MByte RAM,
73,8 MByte HD,
Win98

SINNVOLL:
2,4 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Action
PREIS: Ca. € 15,-
ENTWICKLER: Rake in Grass
VERTRIEB: Rake in Grass
INTERNET: <http://www.rakeingrass.com>
SPRACHE: Englisch
USK-FREIGABE: Nicht geprüft
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Hart ist das Heldentum: Sie retten allein die Welt.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 7/10
STEUERUNG 8/10
GRAFIK 82%
SOUND 86%
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

81

SEHR GUT – Endlich nutzt mal ein 2D-Ballerspiel die Fähigkeiten moderner PCs.

>>ET ist endlich erwachsen geworden.<<

AUF DVD
DEMO, VIDEO

Ticks, Tricks & Trax

Motorcross-Anhänger kommen mit MTX: Mototrax auf ihre Kosten. Endlich mal ein „X-Spiel“, das sowohl Freaks als auch Profis gerührt wird. Wie der Fan sagt: Hang loose – Bleifuß!

Freunde des matschigen Zweiradrennsports haben am PC nicht viel zu lachen. Seit Microsofts *Motocross Madness 2* liegt das Genre ziemlich brach. Doch jetzt kommt Activisions *MTX: Mototrax*, das bereits auf der Xbox gute Noten einheimste, noch dazu zum fairen Preis.

GID STOFF

Bevor Sie sich auf eine der insgesamt 16 Bahnen begeben, haben Sie die Möglichkeit, Ihren Zweirad-Akrobaten nach eigenen Vorstellungen zu „entstellen“. Anschließend verpassen Sie dem Freak ein passendes Moped. Anfangs stehen nur 125er-Gurken zur Verfügung. Mit wachsendem Erfolg steigen Sie in die 250-,

später in die 450-ccm-Klasse auf. Zum Üben ist eine kleine Mühle aber zunächst das Richtige. Im abwechslungsreichen Karriere-Modus lernen Sie X-Superstar Travis Pastrana kennen, der Sie über die Kniffe der Steuerung aufklärt. Ein Tutorial, das Spaß macht.

KLASSE-FAHRT

Auf der Strecke zeigt sich *MTX: Mototrax* so, wie ein Motorrad-Spiel sein soll: Unkompliziert und voller Action. Bereits nach wenigen Runden haben Sie die frei konfigurierbare Steuerung verinnerlicht und schlittern über den Parcours, dass es nur so qualmt. Gerade zu Beginn dümpelt die KI-Konkurrenz eher in der

Kreisliga rum, dies ändert sich aber mit der Zeit. Bei den Disziplinen Moto- und Supercross kommt es darauf an, als Erster durchs Ziel zu schießen. Im Freestyle-Modus gewinnt, wer die saubersten Stunts zum Besten gibt. Das Trick-Repertoire umfasst unglaubliche 115 Techniken, die Sie unkompliziert per Tastendruck auslösen. Wenn Sie die CPU-Gegner weit hinter sich lassen, ist es Zeit für eine Internet- oder LAN-Partie. Hier treten bis zu acht Fahrkünstler gegeneinander an. Das sind zwar relativ wenig Teilnehmer, dafür laufen die Online-Rennen ruckelfrei über den Schirm. Für knapp 30 Euro winkt ein echtes Schnäppchen! RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Jaaa! So gefällt mir das. Hier waren Leute am Werk, die Ahnung von der Szene haben. Neben diversen X-Helden und Ausrüstungsstellen setzt es einen Soundtrack, der besser nicht passen könnte. Bretter-Bands wie Slipknot, Metallica und AFI geben genau den richtigen Kick. Die über 30 (!) Originaltitel würde ich mir sofort als Sampler kaufen. Wenn man das noch vom Preis abzieht, wird *Mototrax* wirklich zum Geheimtipp. Darüber hinaus belohnt das Spiel gute Leistungen mit fetten Videos, die man normalerweise nur auf den Demos of Dirt-DVDs zu sehen bekommt. Fans, GREIFT ZU!



MTX: MOTOTRAX

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98
GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Aspyr
VERTRIEB: Activision
INTERNET: www.aspyr.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-2 Spieler
Alle Disziplinen mit bis zu acht Teilnehmern; 2 Sp. pro CD
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

GUT – Ein Spiel, das nicht nur Sparschweine und X-Fans begeistert.

DA S URTEIL

PREIS/LEISTUNG 84%
STEUERUNG 85%
GRAFIK 77%
SOUND 90%
MEHRSPIELER 84%

EINZELSPIELER

80

Mattscheibenkleister

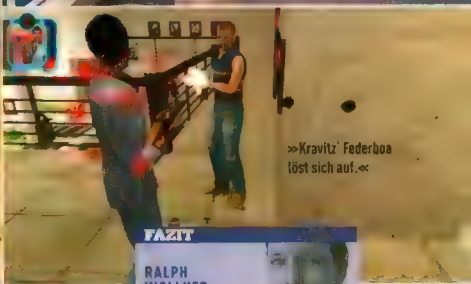
Schwarz oder Weiss? Bei **MIAMI VICE** haben Sie die Wahl, welchen der beiden Achtzigerjahre-Helden Sie spielen wollen. Sonny Crockett und Ricardo Tubbs feiern ihr Bildschirm-Comeback, doch die Partylaune hält sich in Grenzen.



»Bei der Bundesgartenschau mit dem Wucherpreis ausgezeichnet: Farn.«



»Hier könnte Ihre Textur stehen!«



»Kraivit' Federboa löst sich auf.«

FAZIT
RALPH WOLLNER

Ach so. Kennen Sie Crockett und Tubbs eigentlich noch? Die beiden ungestümen Undercover-Cops legten in der Fernsehserie *Miami Vice* Ende der 80er-Jahre Gauner und Frauen flach. Zum 20-jährigen Dienstjubiläum feiert das schlagkräftige Duo ein Comeback. Diesmal allerdings auf dem Computer-Monitor. Wie üblich kämpfen die beiden gegen ein kolumbianisches Drogenkartell, dessen Einfluss in der Stadt langsam, aber sicher überhand nimmt. Blöderweise sehen die beiden Bullen aber inzwischen ziemlich alt aus.

WAS FÜR EINE DUMMIA

Das ganze Spiel läuft immer nach Schema F ab: Haus voller Gangster, Sonny und Rico räumen auf, Haus ohne Gangster. Dabei steuern Sie die Charaktere aus der Verfolgerkamera, die allerdings reichlich Aussetzer hat und die Szenerie aus teilwei-

se unmöglichen Blickwinkeln zeigt. Eigentlich egal, denn allein die kaum vorhandene künstliche Intelligenz macht ein kontrolliertes Vorgehen so unmöglich wie unnötig. Wenn Sie beispielsweise Tubbs wählen, kommt es vor, dass im Moment der Ablösung Sonny wie von der Tarantel gestochen in der Gegend herumrennt und die mühsam eingesammelte Munition sinnlos in die Luft ballert. Na danke! Ähnliche Aussetzer offenbart die Sprachausgabe. Hat Sonny ein paar Treffer eingesteckt, meldet er sich mit „Tubbs, ich habe ein Problem!“ Und wie lautet wohl der Hilferuf von Tubbs? „Tubbs, ich habe ein Problem!“ Aha, Ricardo spricht also mit sich selbst. Scheinbar leidet der coole Farbi-ge mittlerweile an ersten Symptomen von Altersdemenz. Macht nichts, schließlich haben die Feinde ähnliche Probleme und verbringen ihre Zeit zum Beispiel gern damit, frontal gegen

die nächste Wand zu laufen. Für Leute, die im Gegensatz zu uns für *Miami Vice* Geld ausgeben, ist das ziemlich unerfreulich. Während der recht langen Missionen gibt es keine Möglichkeit abzuspeichern. Sie fangen jeden Level immer wieder von vorn an. Die Tastensteuerung können Sie nicht frei konfigurieren, was bei einem Gamepad (Empfehlenswert!) aber möglich ist. Immerhin.

RALPH WOLLNER

In den Achtzigern war *Miami Vice* eine coole Serie. Heute ist es ein schlechtes Spiel. Die stupide Ballerei geht einem bereits nach einer knappen Viertelstunde voll auf den Senkel. Das einzig wirklich Originale ist der Soundtrack von Jan Hammer, den man allerdings nur im Optionsmenü auf die Ohren bekommt. Crockett und Tubbs haben im Spiel viel zu viel von ihrem ursprünglichen Charme eingebüßt. Wer auf Retro steht, zockt lieber *Pac-Man*.

MIAMI VICE

MINDESTENS:
800 MHz,
256 MByte RAM,
1,4 GByte HD,
Win98

SINNVOLL:
1,6 GHz,
512 MByte RAM

GENRE: Actionspiel
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Davilex
VERTRIEB: Koch Media
INTERNET: www.davilex.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
Sonny und Ricardo nerven nur einen Spieler.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

46

MANGELHAFT – Behalten Sie die Beiden lieber in guter Erinnerung...



Wurmfortsatz

Die Schlachtfelder von **WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG** sind ebenso explosiv wie Ihr Darmtrakt nach einem Superdöner.

Als Wurm wird ein Computervirus, das Baby von Kollege Bertits (vgl. Seite 186) oder ein wirbelloses Tier bezeichnet. Mit *Worms Forts: Unter Belagerung* nistet sich die digitale Variante der Wirbelwesen auf Ihrer Festplatte ein. Wie im Vorgänger *Worms 3D* bekriegen sich die Angelhakenbewohner in einer 3D-Umgebung bis aufs virtuelle Blut. Okay, das bekommen Sie nicht wirklich zu sehen. Stattdessen zauberten lustige Animationen im Test fette Schmunzler auf unsere Gesichter. Etwa wenn Wurm „Jappa“ den zitternden „Terrifyn“ Taran“ mit der Bazooka wegputzt und dieser nach seinem Flug kopfüber im Boden steckt. Sieger der Partie ist, wer alle Gegner plättet oder deren Burg zerbröckelt. Das gilt aber nicht für alle Missionen der abwechslungsreichen Einzelspieler-Kampagne. So befreien Sie auch Einheiten oder erfüllen bestimmte Bauaufträge in Ägypten, Griechenland, dem Orient und dem Mittelalter.

HÄUSERKAMPF

Wichtigste Neuerung ist das Errichten von Festungen. Der Kampf Wurm gegen Wurm rückt dadurch etwas in den Hintergrund. Sie erobern mit gelben Sternen gekennzeichnete Zielpunkte und errichten darauf Gebäude, die automatisch mit Ihrer Burg verbunden werden. Bonus: Je mehr Bau-

werke Sie haben, desto mehr skurrile Waffen schalten Sie frei. Anfangs ballern Sie nur mit popeligen Handfeuergeräten und schmeißen Granaten. Später jagen Sie den Würmern Brandharpunen in die Kutikula oder schicken ein verrücktes Rhinzeros los, das gnadenlos alles platt walzt. Den größten Spaß macht *Worms Forts* im Mehrspieler-Modus. Durch die komplizierte Steuerung mutiert die Wurmkur allerdings zum Geduldsspiel. Hantieren Sie mit der schwammigen Kamera herum, fühlen Sie sich, als hätte man Ihnen eine „Leck mich am Arsch“-Spritze kurz vor der Magenspiegelung verpasst. Total nervig ist der „Sudden Death“ ausgefallen, den in jeder Runde immer dieselbe, etwa halbminütige Zwischensequenz einläutet, die sich nicht abbrechen lässt. Folter!

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Obwohl meine Würmer nun einer Story folgen und der Festungsbau neue Strategien erfordert: *Unter Belagerung* ist ziemlich unübersichtlich und langatmig geraten. Für mich ist *Worms: Armageddon* weiterhin der beste Teil der Serie. Oh mein Gott, jetzt bin auch ich vom Jo-Hesse-„2D rulez“-Fieber infiziert ...!

WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG

MINDESTENS:

1 GHz, 256 MByte
RAM, 800 MByte
HD, Win9x

SINNVOLL:

1,5 GHz,
512 MByte RAM

GENRE:

Runden-Strategie

Ca. € 30,-

ENTWICKLER:

Team 17

VERTRIEB:

Atari

INTERNET:

www.wormsforts.com

SPRACHE:

Deutsch

USK-FREIGABE:

Ab 6 Jahren

TERMIN:

Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:

Deathmatch, Hot Seat;

4 Spieler pro CD

PC: 4 Spieler

NETZWERK: 4 Spieler

INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG

STEUERUNG

GRAFIK

SOUND

MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

74

GUT – Kampf lustige Würmer in etwas unübersichtlichen Schlachten.

Football Manager 2005

Willkommen bei „Fanboys suchen ein Zuhause!“ Heute widmen wir uns Menschen, die ihre Freizeit damit verbringen, Statistiken zu begutachten und den Fußball-Taktikfisch als ihren besten Freund ansehen. Für solche Zocker ist der *FM 2005* das absolute Paradies. „*FM 2005*? Will mich der Penner verarschen? Das wurde doch schon in Ausgabe 11/04 getestet!“, denken Sie wohlmöglich. Doch wir meinen den *Football Manager 2005* von Sports Interactive, den Machern der *Championship Manager*-Reihe. Diese brach in England und Umgebung in den vergangenen Jahren alle Rekorde, erntete hierzulande aber keinen Kreispokal? Alles anders jetzt? Jein. Einerseits kommen Fans der Serie am Programm mit 5.000 integrierten Mannschaften sowie einem fetten Mehrspieler-Modus per LAN und Internet kaum vorbei. Andererseits ist

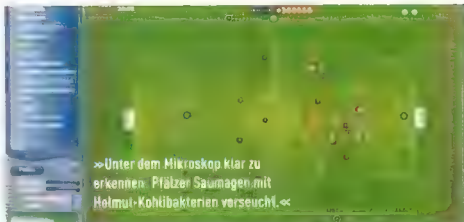
das Teil so komplex und zudem optisch staubtrocken, dass sich Einsteiger in den Allerwertesten beißen. 50 Euronen für ein Spiel auszugeben, für das sie dutzende Stunden investieren müssen, um einen Hauch von Spielspaß zu erfahren, ist nicht jedermanns Sache. Entweder Sie lieben es, oder Sie spielen weiter den *FM 2005*. Den von EA Sports, versteht sich. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT



LUKASZ
CISZEWSKI

Dieses Spiel ist so gnadenlos hart und riesig wie mein ... Selbstwertgefühl. Während blutige Anfänger bei *Football Manager 2005* würgen müssen, verkaufen Anhänger sogar ihre Großmütter für den ultra-komplexen Sportmanager.



FOOTBALL MANAGER 2005

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98 SE
PREIS: Ca. € 50,-
ENTWICKLER: Sports Interactive/Sega
VERTRIEB: Atari
INTERNET: www.sigames.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1-16 Spieler
Hot-Seat und LAN über
TCP/IP: 16 Spieler pro CD
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

SEHR GUT – Trockener, aber äußerst durchdachter Hardcore-Manager.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 82%
STEUERUNG 87%
GRAFIK 40%
SOUND 83%
MEHRSPIELER 83%

EINZELSPIELER

79

Die Unglaublichen



In *Die Unglaublichen* kämpfen und springen Sie durch 18 gefahrengepackte Levels. Vier spielbare Superhelden mit verschiedenen Spezialfähigkeiten stehen zur Wahl. Dabei hätte etwas Abwechslung nicht geschadet. Mit rund sieben Stunden Laufzeit hat das Spiel aber eine optimale Länge. Für die ganz Kleinen gibt es übrigens auch noch *Die Unglaublichen: Bei Anruf Gefahr*, das ganz ohne Altersbeschränkung freigegeben ist und nicht wirklich rockt. AI

Der Polarexpress



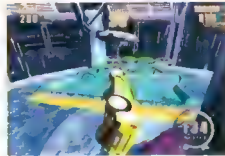
Sie wollten schon als Kind im sagenumwobenen Polarexpress mitfahren, um den Weihnachtsmann zu Hause zu besuchen? Wir auch nicht! Doch Kids stehen drauf und haben deshalb mit THQs Filmumsetzung *Der Polarexpress* ihre helle Freude. Es wartet ein Action-Adventure garniert mit spaßigen Minispielen und schicker Optik. Hier machen Sie nicht nur den Bummelzug, sondern etwa auch den Nordpol unsicher. Einsteigen und Türen schließen! AI

Crazy Kickers



Obwohl der Name stark danach klingt, ist *Crazy Kickers* nicht das offizielle Werbespiel der deutschen Fußball-Nationalmannschaft. Und obwohl bei Phenomedias verrückten Kickern auch mal ein Gorilla im Tor steht, handelt es sich hierbei nicht um Oliver Kahn. Dafür treten in Clubs wie FC Banana und Borussia Horn Affen, Nashörner und Koalabären gegen das Leder. Die Steuerung ist – auch ohne Schweinetruppe – unter aller Sau, die Grafik tierisch unspektakulär. LC

Hot Wheels



Sie mögen es schnell und hart? Dann sollten Sie *Stunt Track Challenge* echt ins Auge fassen. Hier wird kompromisslose Arcade-Action geboten. Kein Schadensmodell, keine Gangschaltung – Bleifuß satt. Loopings und Steilkurven folgen einander im Stakkato-Rhythmus. Der Einzelspieler-Modus präsentiert sich als Spielshow mit einem bescheuerten Kommentator. Dem Sieger winken Ausstattungsteile, die er im Online-Modus zur Schau stellen kann. RW

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, Win98
HERSTELLER: Backbone/THQ
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 28,-
PREIS/LEISTUNG 70%
STEUERUNG 70%
GRAFIK 70%
SOUND 70%
MEHRSPIELER 70%

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, Win98
HERSTELLER: THQ
GENRE: Action-Adventure
PREIS: Ca. € 28,-
PREIS/LEISTUNG 66%
STEUERUNG 66%
GRAFIK 66%
SOUND 66%
MEHRSPIELER 66%

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Phenomena
GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 20,-
PREIS/LEISTUNG 54%
STEUERUNG 54%
GRAFIK 54%
SOUND 54%
MEHRSPIELER 54%

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Climax/THQ
GENRE: Rennspiel
PREIS: Ca. € 20,-
PREIS/LEISTUNG 72%
STEUERUNG 72%
GRAFIK 72%
SOUND 72%
MEHRSPIELER 72%

Cooler Brett-Spiel!

AUF DVD
DEMO, VIDEO

Die Wintersportsaison ist voll im Gange. Mit **SKI ALPIN 2005** dürfen Sie sich sogar selbst die Bretter anschnallen und auf authentischen Weltcup-Strecken um Medaillen kämpfen. Ganz wie im Fernsehen.



>> UN-Blauhelm-Soldaten kommen in abgefahrenen Krisengebieten zum Einsatz.<<



>> Auf der Suche nach dem Meer: Im Winter haben's Taucher schwer.<<

>> Fräulein Smilla hat ihr Gespür für Schnee verloren.<<

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Wintersport ist nicht jedermanns Sache. Keine zehn Pferde würden unseren (ge-)wichtigen Quoten-Ossi Marc dazu bringen, sich schnittige Bretter unter die Füße zu klemmen, um damit eine weiße Piste herunterzusegeln. Nicht nur, dass Sportass Brehme im Skianzug ungefähr so erotisch aussehen würde wie Laura Bush im Bikini (bäh!). Auch haben PC-ACTION-Redakteure Besseres zu tun, als ständig ins Krankenhaus zu pilgern. Deshalb loben wir uns Titel wie *Ski Alpin 2005* von RTL Playtainment. Hier braucht niemand Angst um seinen (un)formigen Körper haben.

PISTENSAU

Wie leicht zu checken ist, handelt es sich bei diesem alpinen Schneegestöber um einen direkten Konkurrenten für *Jo-woods Ski Racing 2005*. Was

auch hat *Ski Alpin 2005*, was der Maier-Titel nicht hat? Nun, da wäre schon mal der umfangreiche Karriere-Modus. Hier erstellen Sie einen Fahrer, trainieren ihn, kaufen Skier, Bindungen sowie Overalls und treten dann bei Weltcup-Turnieren in aller Welt an. Damit es richtig flutscht, benötigen Sie natürlich eine gute Wachsmischung. Schmirgel Arctica, Äquator oder doch lieber Vorotexan alpha 04? Sie entscheiden. Auch darüber, ob Sie Ihrem Sprössling einen Sieg im nächsten Rennen zutrauen. Dann könnten Sie dafür nämlich Kohle verwerten. Solche umfangreichen Optionen bietet der österreichische Gegenspieler *Ski Racing 2005* nicht.

FRISS SCHNEEI

Ein vielfältiger Karriere-Modus ist aber nicht alles. Das Spielerische muss selbstverständlich

auch stimmen. Hier zieht der RTL-Vertreter leicht den Kürzeren. Denn die Tore stehen unrealistisch weit auseinander, sodass es für ehrgeizige Naturen keine echte Herausforderung ist, um jede Sekunde zu kämpfen. Im Gegenteil. Sogar mit einer Hand voll Fehlern und schlampigem Fahrstil haben Sie noch gute Chancen, auf das Siegertreppchen zu gelangen. Fehler bestraft man hier nicht so hart.

LUKASZ CISZEWSKI

Keine Frage, *Ski Alpin 2005* schaut einfach cool aus und bietet in Sachen Präsentation und Umfang eindeutig mehr als die Konkurrenz aus dem Ösi-Land. Die durchgeknallten Kommentatoren brachten mich mit Sätzen wie „Willkommen in Frankreich!“ oft zum Schmunzeln. Trotzdem besitzt *Ski Racing 2005* eine genauere und realistischere Steuerung, Umfang oder Wirklichkeitsnähe – Sie haben die Wahl.

SKI ALPIN 2005

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 480 MByte HD, Win98	GENRE: Sportspiel	PREIS: Ca. € 30,-	Sportspiel
SINNVOLE: 2 GHz, 512 MByte RAM	ENTWICKLER: 4GAMES/RTL Playtainment	VERTRIEB: NBG Multimedia	4GAMES/RTL Playtainment
	INTERNET: www.ski.alpin2005.de	SPRACHE: Deutsch	www.ski.alpin2005.de
	USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung	TERMIN: Erhältlich	Ohne Altersbeschränkung
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Rennen mit bis zu zwölf Spielern; 1 Spieler pro CD	PC: 1 Spieler	NETZWERK: 12 Spieler	12 Spieler
	INTERNET: 12 Spieler		

SEHR GUT – Umfangreicher und optisch ansprechender Ski-Spaß.

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	86%
STEUERUNG	74%
GRAFIK	84%
SOUND	82%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

81%

RTL Skispringen 05

Wenn morgens auf RTL die Fratzen von Günther Jauch und Dieter Thoma über die Mattscheibe flimmern, wissen Sie: Es ist wieder Zeit für Wintersport! Bei *RTL Skispringen 2005* ärgern Sie sich nicht über die Erfolglosigkeit deutscher Ski-„Adler“ wie Martin Schmitt. Sie versuchen sich einfach selbst als Athlet. 21 authentische Weltcup-Standorte sowie 18 weitere Schanzen stehen zur Verfügung. Am eingängigen Spielprinzip hat sich nichts getan. Mit der Maus halten Sie sich auf der Bahn, lassen Ihren Recken abspringen, bringen die Skier in V-Form und landen letztendlich auf Knopfdruck. Der umfangreiche Karriere-Modus platzt förmlich vor Optionen. Sie beginnen als Nachwuchsspringer und ernten mit jeder guten Turnierplatzierung Erfahrungspunkte und Preisgeld. Um in dem harten Wett-

kampf eine reelle Chance zu haben, sollten Sie Trainer samt Wachser engagieren. Wie schon bei *Ski Alpin 2005* bietet auch *RTL Skispringen 2005* eine glänzende Präsentation mit 800 Kommentatorfloskeln und fernsehreifen Kamerafahrten. Echte Profis erfreuen sich zusätzlich an dem eingebauten Skisprung-Quiz mit 500 Fragen.

LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Menschen, die mit Skisport so viel zu tun haben wie Ralph Wollner mit einem Friseur, sollten die Finger von *RTL Skispringen 2005* lassen. Der Rest springt munter die Schanze herunter und ergötzt sich an Spitzen-Steuerung und solider Grafik.



VIDEO

AUF DVD

RTL SKISPRINGEN 2005

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 560 MByte HD, Win98

SINNVOLL: 2 GHz, 512 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Wettkämpfe über Internet und LAN; 1 Spieler pro CD

GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: 49Games/RTL
VERTRIEB: NBG Multimedia
INTERNET: www.skispringen2005.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

PC: 1 Spieler
NETZWERK: 16 Spieler
INTERNET: 16 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 82
STEUERUNG 80
GRAFIK 83
SOUND 85
MEHRSPIELER 77

EINZELSPIELER

81

SEHR GUT – Gelungene Schanzenhüpferei mit motivierendem Spielprinzip.

Skisprung WC 05

Nur weil ein Spiel keine originalen Lizenzen hat, bedeutet das noch lange nicht, dass es schlecht ist. Den Beweis will *Skisprung Wintercup 2005* liefern. Im Gegensatz zum authentischen *RTL Skispringen 2005* müssen Sie hier ohne FIS-Lizenz auskommen. Das ist aber nicht so tragisch, weil zumindest halbwegs realistisch aussehende Schanzen (wie etwa Bischofshofen und Obersdorf) im Spiel sind. Sogar eine riesige, fiktive K300-Schanze steht zur Wahl. Im Hauptmenü wählen Sie zwischen Arcade- und Simulations-Modus. Angeblich ist der Arcade-Modus um einiges einfacher, aber das merken wir nicht wirklich, da die Steuerung ungenau und nervig ist. Kein Vergleich zum Konkurrenten von RTL. Witzig ist jedoch die Ego-Perspektive, mit der Sie sich in einen Skispringer und seine Sicht

der Dinge hineinversetzen. Lobenswert: Der Mehrspieler-Modus. Hier springen bis zu zehn Spieler an einem PC oder maximal acht Spieler per Internet oder lokales Netzwerk um die Wette. Ein Bringer ist das Spiel allerdings trotzdem nicht. Die Optik ist zu hässlich, der Sound zu öde, die Animationen zu kantig. Und die Steuerung ... Ach ja, hatten wir schon. LUKASZ CISZEWSKI

FAZIT

LUKASZ CISZEWSKI

Liebe Leserinnen und Leser. Falls Sie an einem Spiel mit der Thematik Skispringen interessiert sind, dann richten Sie Ihren Blick einfach auf die obere Hälfte dieser Seite. Dann wissen Sie, welches Spiel Ihr Geld wert ist.



SKISPRUNG WINTERCUP 05

MINDESTENS: 700 MHz, 128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98

SINNVOLL: 1,2 GHz, 256 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Internet- und LAN-Modus; 10 Spieler pro CD

GENRE: Sportspiel
PREIS: Ca. € 25,-
ENTWICKLER: L'Art
VERTRIEB: Ubisoft
INTERNET: www.skispringing2005.com
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung
TERMIN: Erhältlich

PC: 1-10 Spieler
NETZWERK: 8 Spieler
INTERNET: 8 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 80
STEUERUNG 75
GRAFIK 75
SOUND 75
MEHRSPIELER 75

EINZELSPIELER

46

MANGELHAFT – Uncharmant Grafik, miese, weil ungenaue Steuerung: Finger weg!



**DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK**

SFT - SPIELE FILME TECHNIK



**JETZT
NEU
AM KIOSK
FÜR NUR
2,99 €**



ENTERTAINMENT HOCH DREI

Medicopter 117

Wer die gleichnamige RTL-Sendung kennt, weiß, was auf ihn zukommt. Mit *Medicopter 117: Jedes Leben zählt* flattert bereits die vierte Serienumsetzung auf den PC-Monitor. Brillant ist auch die nicht. Die vier Helis sehen zwar realistisch aus, dafür macht die Steuerung einen Strich durch die Spielspaßrechnung. Während der insgesamt 30 schlappen Missionen eiern Sie mit dem Hubschrauber durch die Lüfte und verfrachten Patienten ins Krankenhaus. Mal fischen Sie einen Wicht aus dem Bergsee, dann wartet ein Reinhold-Messner-Nachfahre auf Rettung. Eigentlich fliegen Sie immer nur zum Ziel und zurück, mehr Abwechslung ist nicht. Kein Wunder, dass *Medicopter 117* einem bereits nach einer halben Stunde zum Hals heraushängt. Die Umge-

bung präsentiert sich wie Naomi Campbell nach der Einnahme von vier Valium 10: nett anzusehen, aber leblos. Und die Soundkulisse geht überhaupt nicht, das anspruchslose Klassik-Gerödel gleicht musikalischer Diarrhö. Angehende Rettungspiloten starten probeweise den Rotor, Normalos heben lieber nicht ab.

RALPH WOLLNER

FAZIT

RALPH WOLLNER

Wenn *Medicopter* Abwechslung böte, wäre es immer noch öde. Grund: zu viele Ungereimtheiten. Warum etwa kann ich mit meinem Heli nicht einfach über den Berg fliegen, sondern muss zwischen Bäumen und Schluchten herumkurven? Weil keiner? Wir auch nicht ...



MEDICOPTER 117

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 125 MB HD, Win98
SINNVOOLL: 1,2 GHz, 256 MB RAM
GENRE: Flugsimulation
PREIS: Ca. € 30,-
ENTWICKLER: Similis Software
VERTEIL: NBG Multimedia/RTL
INTERNET: www.nbg-multimedia.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN:
 Alleinflüge reichen wirklich aus.

PC: 1 Spieler
NETZWERK: -
INTERNET: -

DAS URTEIL

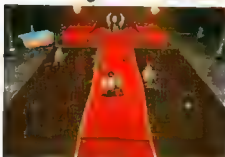
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

57

AUSREICHEND – Gewaltfreie Fliegerei ohne spielerischen Tiefgang.

7 Zwerge



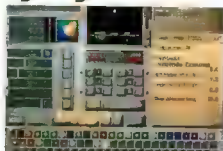
Wir rätseln immer noch, wer sich mehr schämen sollte: Das Spiel oder der Kinofilm. *7 Zwerge*: Das Brettspiel heißt so, weil der Spieler mit einem Brett seine Kollegen verdrängt. Und die Ritter der Königin. Besonders geduldige Klopfer befreien auf diese Weise nach ein paar Minuten Schneewittchen. Zwischen drin dürfen Sie sich über die schwammige Tastatur-Steuerung ärgern. Bitter: Wir müssen den Titel: „Filmadaption des Jahres“ verweigern. JO

Majestic Chess



Mit *Majestic Chess* präsentiert sich das Spiel der Könige im neuen Gewand. Profis ziehen ihre Figuren auf 2D- oder 3D-Brettern, die optional in düstere Umgebungen wie Ruinen oder Verliese eingebettet sind, und wählen aus cleveren 24 KI-Gegnern. Anfänger oder Sonntagsspieler wählen den neuen Adventure-Modus. Sie galoppieren auf einem virtuellen Gaul über eine animierte Karte und spielen neue Partien mit steigendem Schwierigkeitsgrad frei. Hotte hül MB

Pyro Tycoon



Wenn Sie im Bett keine ehrfürchtig staunenden Ahs und Ohs zu hören bekommen, probieren Sie es mal mit *Pyro Tycoon*. Hier kreieren Sie eigene Feuerwerke und stellen möglichst coole Kompositionen von buntem Sternenregen mit schicken Effekten und passender Musik zusammen. Ach ja, Geld sollten Sie damit auch noch verdienen. Den simplen Wirtschaftspart und die total veraltete Grafik sollten sich allerdings nur Hardcore-WiSim-Fans antun. MB

Gooka



Da ist was Faul im Lande Janatris! Als Papa nach Hause kommt, ist seine Bude abgefackelt, Frau und Filius verschwunden. Im Mix aus Adventure, Action und Rollenspiel rätseln und quasseln Sie sich durch polygonarme Bildschirme. Klopferien laufen in langatmigen, rundenbasierten Kämpfen ab, bei denen Sie auch Spezialfähigkeiten einsetzen. Beim Test verfluchten wir die gewöhnungsbedürftige Steuerung ebenso wie die Gammelei unseres Helden. MB

MINDESTENS: 600 MHz, 128 MB RAM, 125 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Phenmedia	
GENRE: Action	
PREIS/LEISTUNG	3.
STEUERUNG	38%
GRAFIK	24%
SOUND	5%
MEHRSPIELER	

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MB RAM, 180 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Funet Entertainment/Jowood/Koch Media	
GENRE: Runden-Strategie	
PREIS/LEISTUNG	4.
STEUERUNG	74%
GRAFIK	74%
SOUND	74%
MEHRSPIELER	

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MB RAM, 300 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Grasland/Pepper Games	
GENRE: Wirtschaftssimulation	
PREIS/LEISTUNG	44.
STEUERUNG	44%
GRAFIK	41%
SOUND	41%
MEHRSPIELER	

MINDESTENS: 733 MHz, 256 MB RAM, 400 MB HD, Win98	
HERSTELLER: Centauri Production/Cenga	
GENRE: Action-Adventure	
PREIS/LEISTUNG	60.
STEUERUNG	60%
GRAFIK	58%
SOUND	58%
MEHRSPIELER	

50.000 KUNDEN SPRECHEN FÜR SICH!

MARKEN MAINBOARDS

Wir verwenden ausschließlich Markenmainboards
folgender Hersteller: ASUS, MSI, Gigabyte und DFI

lahoo.de

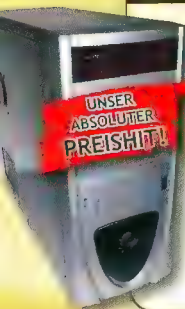
...garantierte Qualität!

Alle PC-Systeme werden standardmäßig
ohne Betriebssystem ausgeliefert

Windows XP Home
Windows XP Pro

szg, v9, # inkl. Installation
szg, v9, # inkl. Installation

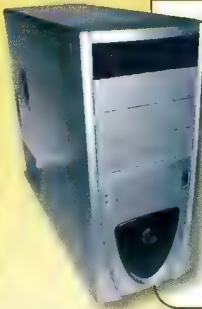
AMD Sempron 2200+



- Prozessor: AMD Sempron 2200+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: MSI KM3MV
- Festplatte: 60GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: onboard Shared Memory 64MB
- Laufwerke: 52xCD-Rom Benq
- Gehäuse: 300W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

229,- €

AMD Athlon XP 2800+



- Prozessor: AMD Athlon XP 2800+
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: MSI KM3MV
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: onboard Shared Memory 64MB
- Laufwerke: 16xDVD/CD-Rom Benq
- Gehäuse: 300W Midi Tower
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP

299,- €

AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 256MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: Gigabyte GA7NF-R2 nforce 2 400
- Festplatte: 80GB Excelstor ATA100, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9200Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 16xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 5xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP8x

429,- €

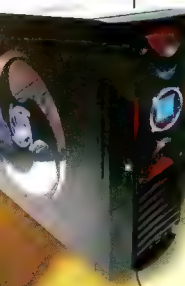
AMD Athlon XP 3000+



- Prozessor: AMD Athlon XP 3000+ Barton
- Prozessorkühler: Speeze Vulture Spin
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC333
- Mainboard: ASUS A7N8X-X
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9600Se 128Mb Radeon ATI+TV-Out
- Laufwerke: 16xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 6 Kanal Sound, 5xPCI, LAN, 1xAGP8x

~~699,-~~ 599,- €

AMD Athlon 64 3200+



- Prozessor: AMD Athlon 64 3200+
- Prozessorkühler: Thermaltake TR2-M6
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM MDT PC400
- Mainboard: MSI K8TM-ILS
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA133, 7200u/min.
- Grafikkarte: 9800Pro PE ATI Radeon 128MB
- Laufwerke: 16xMulti DVD-Brenner
- Gehäuse: 400W Design Midtower Supersilent(sehr leise), Frontbeleuchtung+Display, Front USB
- Anschlüsse: 6xUSB 2.0, 3xPCI, 6 Kanal Sound, 1xAGP8x

699,- €

GRATIS!

ZUSÄTZLICH ERHALTEN SIE
BEIM KAUF EINES PC-SYSTEMS NOCH
NACHFOLGENDE ASHAMPOO SOFTWAREPAKETE:



MARKEN-SOFTWARE IM GESAMTWERT VON:

174,- €

Versandkostenfrei ab
199,- €
(bei Zahlung per Vorkasse)

Versandkosten nur
9,90 €
(bei Zahlung per Nachnahme)



Zusätzlicher Bonus: Testdisk Builder
in der Community als "Top-Software"
gepflegt und immer aktuell!
Freie Software

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro mit 19% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht! Rückgaberecht bis 14 Tage nach Erhalt! 13 Monatsanzahlpreis bei unbeschädigtem und in gründergekauften Zustand
Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung

-> weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop unter:

www.lahoo.de

NEU! Telefonische Bestellannahme 7 Tage die Woche von 06.00 - 24.00 Uhr

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · D-26446 Friedeburg Tel. (0 44 65) 944-0


Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel

Weltumseglerin Mina erleidet Schiffbruch und strandet in *Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel* auf eben solcher. Das Eiland scheint unbewohnt, trotzdem fühlen Sie sich in der Rolle der heißen Braut ständig beobachtet. Egal ob Sie sich per Mausklick durch die vorgeordneten Bildschirme klicken, Krabben rösten, oder Steingut töpfeln. Später wird Kapitän Nemos Geist als Spanner geoutet. Nachdem Sie dem bärtigen Seemann seinen letzten Wunsch erfüllt und ihn verbuddelt haben, geht das Abenteuer erst richtig los. Als Sie sich sein U-Boot ausleihen wollen, trachtet Ihnen gefährliches Viehzeug nach dem Leben. Aber selbst ist die Frau! Anhand alter Aufzeichnungen belegen Sie nicht nur autodidaktische Grundkurse in Chemie, Biologie und tierischer Psychologie, sondern stellen

Dinge wie Messer, Kerzen und Seile und sogar Schießpulver her. Schwachstelle des ansonsten runden Adventures mit fairen Rätseln: Es verkommt häufig zu einer Inventar-Klickorgie. Ständig kombinieren Sie Gegenstände zu neuen Nützlichkeiten. Im Gegensatz zur üppigen Geräuschkulisse fielen die Animationen der Hintergründe mager aus.

MARC BREHME

FAZIT



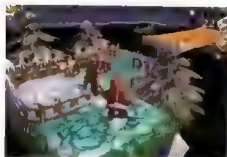
MARC BREHME

Obwohl ein Render-Adventure hat mich *Die Rückkehr* positiv überrascht. Trotz antiquierter Grafik macht die Knobel-Laupe – kurzfristig. Bereits nach zehn Stunden hatte ich die Nautilus unter meiner Fuchtel und flüchtete zurück in die Zivilisation.



DIE RÜCKKEHR Z. G. INSEL			DAS URTEIL
MINDESTENS: 600 MHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98	GENRE: Adventure	PREIS: Ca. € 30,-	PREIS/LEISTUNG STEUERUNG GRAFIK SOUND MEHRSPIELER EINZELSPIELER 71
ENTWICKLER: Kreps Studio/The Adv. Comp.	VERTRIEB: Flashpoint	INTERNET: http://www.rueckkehr.com	
SPRACHE: Deutsch	USK-FREIGABE: Ohne Altersbeschränkung	TERMIN: Erhältlich	
MINIVOLL: 1 GHz, 256 MByte RAM	MEHRSPIELER-OPTIONEN: Gestrandete sind irgendwie immer auf sich allein gestellt.	PC: 1 Spieler NETZWERK: INTERNET: -	
GIUT – Kurzwelliges und faies Rätseln auf Kapitän Nemos Spuren.			

Santa Claus 2



Im Vorjahr stimmte uns der Santa Claus von CDV noch gratis auf Weihnachten ein. Nachfolger *Santa Claus in Trouble ... Again!* kostet zehn Euro. Sie sammeln als hüpfenden Adventsklops in zwölf Levels Geschenkpakete. Dabei sollen Sie bloß nicht in den Abgrund fallen oder einen Gegner berühren! Bis auf das Medley aus den schrecklichsten Weihnachtsliedern ist das Spiel völlig gewaltfrei. Wer gern große Sprünge macht, hat kurzfristig Spaß.

JO

Nexagon Deathmatch



Was kommt heraus, wenn Sie den Film *Running Man* mit dem Spiel *Arena Wars* kreuzen? *Nexagon Deathmatch*. In futuristischen Arenen treten Häftlinge bei TV-Shows gegeneinander an, um die gegnerische Festung zu zerstören. Zwischen den Plänkeleien besorgen Sie Frischfleisch, denn die Kameraden fallen wie geklatschte Fliegen. Durch dürrtige KI und Wegführung verschenkt der Titel massiv Potenzial. Leihen Sie sich lieber den Arnie-Film aus! MB

Alles Mummel



Ihre Aufgabe ist es, auf einem 9 x 9 Felder großen Spielplan für Ordnung zu sorgen. Dazu bewegen Sie die Kugeln so, dass sie farblich zusammenpassen. Sind fünf entsprechende Figuren in einer Reihe, verschwinden die. Das Spielprinzip ist fast so alt wie unser Chefredakteur – und das will was heißen. Freunde der gepflegten Hirnakrobatik schalten den Denkspielklassiker auf der Webseite www.lobstersoft.de für 15 Euro nach. freil.

RW

Adiboo



„Freund aller 4- bis 7-jährigen Kids“ soll *Adiboo* sein, lesen wir im Handbuch zu *Die Jagd auf die Energiepiraten*. Demzufolge ist der außerirdische Bengel seit langer Zeit nicht mehr unser Freund. Warum sollten wir ihm also helfen, die Roboterhorde aufzuhalten, die auf dem Planeten Celesta wütet? Warum sollten wir mit ihm durch 14 Levels hüpfen und mit einem Luftflitzer herumdüsen? Wir wissen es nicht. Aber vielleicht weiß es ja Ihr 4- bis 7-jähriges Kind.

LC

MINDESTENS: 750 MHz, 128 MByte RAM, 30 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Joymania Development/CDV
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 10,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER
EINZELSPIELER
57

MINDESTENS: 500 MHz, 64 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Strategie First/Modern Games
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 35,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER
EINZELSPIELER
54

MINDESTENS: 500 MHz, 128 MByte RAM, 5 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Lobstersoft
GENRE: Runden-Strategie
PREIS: € 15,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER
EINZELSPIELER
47

MINDESTENS: 400 MHz, 128 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
HERSTELLER: Coktel/Wendy Universal Games
GENRE: Action
PREIS: Ca. € 30,-
PREIS/LEISTUNG
STEUERUNG
GRAFIK
SOUND
MEHRSPIELER
EINZELSPIELER
71

Präzises Power-Pad

Wer jetzt
für PC ACTION
einen neuen Abon-
nenten wirbt, erhält
als KOSTENLOSES
DANKESCHÖN das
neue STAINLESS-PAD
von GamersWear
(www.gamerswear.com)!

STAINLESS
GamersWear®



ProSize Shape

Auch beim STAINLESS ist kein Millimeter des Materials für unnötige Designs und Schnitte verschwendet worden (295 mm x 240 mm x 2,9 mm). Die Oberfläche ist zu 100% nutzbar und unterliegt keiner Beschränkung durch umständliche Rahmenkonstruktionen.

Silver Slide

Durch die spezielle Verhärtung gewinnt die Oberflächenstruktur weiter an Speed und ist dank des Silberanteils ein perfekter Reflektor für alle

optischen Mäuse. Mit dem STAINLESS bist du auch optimal vorbereitet für den neuen Präzisionsstandard der ersten echten Lasermäuse.

Superflat Body

Mit nur 2,9 mm Höhe vermittelt das STAINLESS ein von GamersWear Mousepads bekanntes ergonomisches Spiel-Gefühl.

Rib Grip

Ein neu entwickeltes Gummi mit speziellen Rippen sorgt für den perfekten Halt auf jeder Oberfläche, auch auf den rutschigsten Glastischen. Die gesamte Unterseite ist mit diesem speziell Gummi beschichtet. Mit einem Gewicht von über 300g liegt das Mousepad verlässlich flach und formstabil.

GamersWear®
Your E-Sport Outfitter!

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PC ACTION
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausfüllen per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Ono-Service, Postfach 1129, 23812 Stöckelsdorf, Fax: 0451-4966110. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, D-5000 Köln, Fax: 089-4246-048233.

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 4,00/Monat), Russland € 58,40/12 Ausgaben, Österreich € 61,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
und CD-ROM
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 4,00/Monat), Russland € 58,40/12 Ausgaben, Österreich € 61,20/12 Ausgaben)
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 55,20/12 Ausgaben (+ € 4,00/Monat), Russland € 58,40/12 Ausgaben, Österreich € 61,20/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname _____

Straße Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

STAINLESS PAD (Wert: -fr 802506)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange das Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankrechnung erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankrechnung (Prämienlieferung in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut _____

Konto-Nr. _____

Bankleitzahl _____

Kontoinhaber _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferung in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten _____

BUDGET

»Bubbles bekam immer nur das beste Futter von Vitakraft.«

Hol dir Nachschlag!

Spielen Sie mal Siegfried und verwandeln Sie feindliche Drachen in schwache Handtaschen. In der **GOthic 2: Limited Gold Edition** ist dank knackiger Rätseln und jeder Menge riesen Monstern Wochenlanger Spielspaß garantiert.

Knapp zwei Jahre nach Veröffentlichung steht das Rollenspiel *Gothic 2* in der Gunst der Fans noch immer ganz oben. Was nicht zuletzt auch die stete Top-10-Platzierung in unseren Lesercharts beweist. Rechtzeitig zum Weihnachtsfest bringt Jowood die *Gothic 2: Limited Gold Edition* auf den Markt. Während Sie im Hauptspiel vier gewaltige Drachen zur Strecke bringen, wird Ihr Kampf in der Erweiterung *Die Nacht des Raben* noch ein paar Nummern härter. Xardas der Magier bereitet Sie auf eine große Bedrohung vor: Die Drachen wurden gerufen, um die Menschheit zu vernichten. Und nur das „Auge Innos“, ein uraltes göttliches Artefakt, kann sie aufzuhalten. Ein harter Job. Vor allem, weil das mühsame Aufpäppeln Ihres

Charakters wieder von vorn beginnt. Sie dürfen Ihren Helden aus dem Hauptprogramm nämlich nicht in die neuen Sektoren übernehmen.

REIF FÜR DIE INSEL

Im Add-on suchen Sie auf den bisher unerforschten Gebieten der Insel nach neuen Schätzen, erledigen fiese Monster und lösen jede Menge kniffliger Rätsel. Die riesige Region ist in die drei Landschaftstypen Canyon, Wüste und Sumpf unterteilt. Dort warten unter anderem Steinwächter, Blattcrawler und Sumpfgolems darauf, ihr Leben gegen Ihre Erfahrungspunkte einzutauschen. Natürlich ebenso freiwillig, wie Sie in jedem Quartal brav Ihre zehn Euro Praxisgebühr beim Onkel Doktor über den Tresen schieben.

DIE VOLLE PACKUNG

In der fetten *Gothic 2: Limited Gold Edition* tummeln sich nicht nur die Vollversion *Gothic 2* und das Erweiterungs-paket *Die Nacht des Raben*, sondern auch das Lösungsbuch als PDF-Datei zum Ausdrucken, ein Poster und der nahezu filmreife Soundtrack auf CD.

MARC BREHME

»Steinwächter auf Tennisspieler-Spiel.«

FAZIT

MARC BREHME

Mit den durchdachten Rätseln und spannungsgeladenen Kämpfen ist langer Spielspaß sichergestellt. Da kommt mir die *Gothic 2: Limited Gold Edition* zum Jahreswechsel-Urlaub gerade recht. Vor allem für die Erweiterung brauche ich etwas Zeit, um meinen neuen, schwächlichen Jüngling zunächst an kleinen Gegnern aufzupäppeln. Erfahrene *Gothic 2*-Zocker könnten die durch den Neueinstieg erforderliche Erledigung antiker Aufgaben allerdings als leicht nervtötend empfinden.

GOthic 2: LIM. GOLD ED.

MINDESTENS: 700 MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98

GENRE: Rollenspiel
PREIS: Ca. € 40,-
ENTWICKLER: Piranha Bytes
VERTRIEB: Jowood
INTERNET: www.gothic2.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 12 Jahren
TERMIN: Erhältlich

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Obwohl die nicht im Angebot sind, wird es nie langweilig!

PC: 1 Spieler
NETZWERK: –
INTERNET: –

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 84%
STEUERUNG 88%
GRAFIK 77%
SOUND 85%
MEHRSPIELER

EINZELSPIELER

81

SEHR GUT – Aufwendiges Rollenspiel mit Langzeitmotivation und netten Gimmicks.

Soldiers: HoWW 2

In *Soldiers: Heroes of World War 2* übernehmen Sie das Kommando über eine kleine Einheit Soldaten, die in vier Kampagnen hinter feindlichen Linien gefährliche Aufträge erledigt. Klingt nach *Commandos 3*? Fast. Es bleibt Ihnen überlassen, wer zuerst in den Krieg zieht: Russen, Engländer, Amerikaner oder Deutsche. Starten Sie in der vorgegebenen Reihenfolge, erleben Sie die Schlachten des Zweiten Weltkriegs chronologisch korrekt. Sie kämpfen sich mit Ihren Männern durch eine hübsche und sehr detaillierte Pampa. Dabei nutzen Sie genau wie Jeanette Biedermanna persönlicher Stalker Büsche, Mauern, Häuser und Heuhaufen als Deckung. Gegen den Feind kommen Sie nämlich nur mit Köpfchen und der richtigen Taktik an. Ein Manko: Im Ge-

gensatz zu *Commandos* gibt es keine Sichtkegel, die Ihnen anzeigen, in welche Richtung die Gegner spähen. Gelegenheitszocker überfordert *Soldiers* deshalb schnell. Zählen Sie sich aber zu den erfahrenen Strategen, erwartet Sie ein Taktik-Hammer mit abwechslungsreichen Einsätzen und großer spielerischer Freiheit.

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Anfangs habe ich den Schwierigkeitsgrad von *Soldiers* verflucht, später fand ich ihn richtig schön herausfordernd. Es dauerte ein Weilchen, bis ich alle taktischen Finessen und die direkte Steuerung der Fahrzeuge verinnerlicht hatte.



SOLDIERS: HEROES OF WW 2

MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98	GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 30,-	ENTWICKLER: Best Way
VERTRIEB: Codemasters	INTERNET: www.codemasters.de/soldiers
TEST IN AUSGABE: 9/2004	SPRACHE: Deutsch
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Kooperativ; 1 Spieler pro CD	USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren Erhältlich
	TERMIN: Erhältlich
	PC: 1 Spieler NETZWERK: 4 Spieler INTERNET: 4 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	84%
STEUERUNG	85%
GRAFIK	84%
SOUND	84%
MEHRSPIELER	84%

EINZELSPIELER

80

GUT – Grafisch opulentes Weltkriegs-Szenario für Hardcore-Strategen.

Full Spectrum Warrior



Die US-Army ist einfallreich, wenn es um die Ausbildung von Rekruten geht. *Full Spectrum Warrior* soll helfen, Fußtruppen für den Häuserkampf auszubilden. Im Mix aus Action und Strategie treten Sie im fiktiven Staat Zekistan einem fieses Saddam-Verschnitt in die Weichteile. Sie kommandieren zwei Teams aus jeweils maximal vier Soldaten. In besonderen Situationen untersteht Ihnen auch eine dritte Fraktion. Mittels eines dynamischen Cursors befehlen Sie der Gruppe zu feuern, in Deckung zu gehen oder verwundete Kameraden zu bergen. Wie in einem Schachspiel gilt es, Zug um Zug die Situation neu einzuschätzen und die richtige Entscheidung zu treffen. Dass dies spannender sein kann als selbst den Abzug zu drücken, hätten wir vor *Full Spec-*

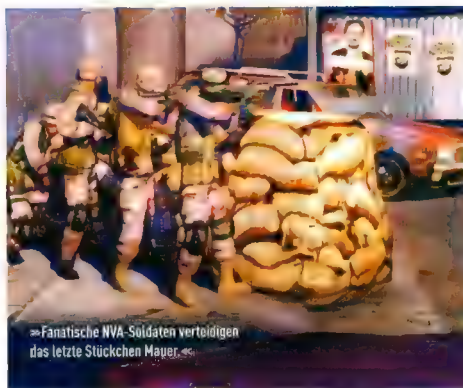
trum Warrior auch nicht für möglich gehalten. Zumal die KI sehr fluffig ist und Ihre Männer nur selten aufgrund eigener Dummheit ins Gras beißen. Der Zweispeler-Kooperativ-Modus ist zwar geil, motiviert aber nicht auf Dauer. Geniale Sprachausgabe, stimmungsvolle Musik und eine realistische Klangkulisse erzeugen eine gruselige authentische Atmosphäre.

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Obwohl ich es makaber finde, *FSW* als die realistischste Kriegssimulation aller Zeiten anzupreisen, ist es ein fettes Spiel geworden. Schicke Grafik, satter Sound, fesselnde Atmosphäre – und die Rekruten warten nur auf mein Kommando. So mag ich das!



Fanatische NVA-Soldaten verteidigen das letzte Stückchen Mauer.

FULL SPECTRUM WARRIOR

MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98SE	GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 20,-	ENTWICKLER: Pandemic Software
VERTRIEB: THQ	INTERNET: www.fullspectrumwarrior.de
TEST IN AUSGABE: 11/2004	SPRACHE: engl./franz./dt.
MEHRSPIELER-OPTIONEN: Koop-Modus; 1 Spieler pro CD	USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren Erhältlich
	TERMIN: Erhältlich
	PC: 1 Spieler NETZWERK: 2 Spieler INTERNET: 2 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	89%
STEUERUNG	89%
GRAFIK	84%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	87%

EINZELSPIELER

86%

SEHR GUT – Moralisch bedenklich, aber packend, innovativ und intensiv.

C&C Generäle



Glaubt man dem Szenario von *Command & Conquer Generäle*, ändert sich die Weltlage in den nächsten 20 Jahren dramatisch. Der Asiatische Pakt entwickelt sich neben der Westlichen Allianz zur Supermacht. Gleichzeitig steigt der Einfluss einer weltweit operierenden Terrororganisation, der Internationalen Befreiungsgruppe, kurz IBG. In drei Kampagnen übernehmen Sie in 22 Missionen jeweils die Führung einer dieser Fraktionen. Die Einsatzziele sind abwechslungsreich. Mal gilt es, eine strategisch wichtige Position zu erreichen, ein Gebäude einzunehmen oder Nachschubmaterial zu erbeuten. Für gewöhnlich tilgen Sie dafür alle Feinde von der Karte, wodurch die Missionen allerdings fast schon wieder austauschbar wirken. Vorbildlich zwingen Sie die unterschiedlichen Einheiten jeder Seite zu individuellen Strategien. Mit Horden billig ausgehobener Infanteristen und starken Panzerverbänden bietet sich für den Asiatischen Pakt die altbekannte Tankrush-Taktik an. Dagegen schlagen die schlecht gepan-

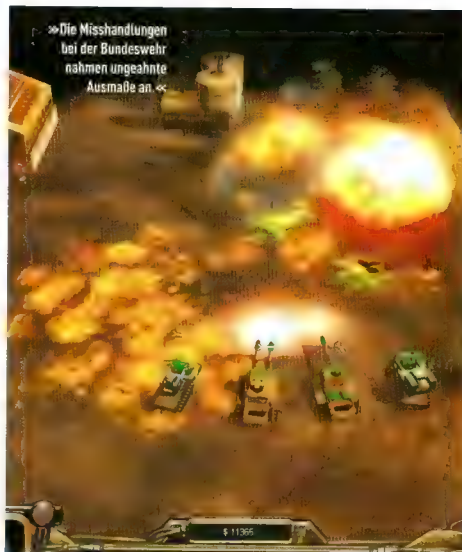
zerten, aber schnellen Fahrzeuge der IBG bevorzugt blitzartig über unterirdische Tunnelsysteme zu, meiden jedoch längere Schusswechsel. Die Westliche Allianz setzt auf starke Luftstreitkräfte: Helikopter, Kampf- und Tarnkappenbomber reiben selbst große Armeen schnell auf. Speziell in den Mehrspieler-Gefechten sorgen die Unterschiede der drei Parteien für eine enorme Strategiefülle und abwechslungsreiche Gefechte. Eine klare Kaufempfehlung – erst recht für schlappe zehn Euro!

MARC BREHME

FAZIT

MARC BREHME

Ja, ist denn schon wieder Weihnachten? Angesichts des Preises für einen solchen Strategie-Hit wähe ich mich glatt neben einer festlich geschmückten Tanne. Übrigens: Dass in der deutschen Version keine Menschen, sondern Cyborgs kämpfen, tut dem Spielspaß keinen Abbruch.



C&C GENERÄLE

MINDESTENS: 800 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98
GENRE: Echtzeit-Strategie
PREIS: Ca. € 10,- EA Pacific
ENTWICKLER: EA Pacific
VERTEILTER: AK Tronic
INTERNET: www.electronicarts.de
SPRACHE: Deutsch
USK-FREIGABE: Ab 16 Jahren
TERMIN: 15. Januar 2005

MEHRSPIELER-OPTIONEN: PC: 1 Spieler
Deathmatch, Team-Deathmatch; **NETZWERK:** 8 Spieler
1 Spieler pro CD **INTERNET:** 8 Spieler

SEHR GUT – Das derzeit beste Command & Conquer jetzt zum absoluten Sparpreis!

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG 91%
STEUERUNG 92%
GRAFIK 86%
SOUND 86%
MEHRSPIELER 89%

EINZELSPIELER

86%

DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

TITEL	GENRE	ANBIETER	WKR	PREIS	TEST IN
C&C Generäle	Strategie	AK Tronic	87%	10,-	11/03
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	AK Tronic	81%	10,-	3/04
Colin McRae Rally 4	Rennspiel	Atari	84%	15,-	11/04
Das achte Weltwunder	Strategie	Green Pepper	77% (abgewertet)	7,-	5/03
Dead Man's Hand	Action	Atari	70%	15,-	6/04
Divine Divinity	Rollenspiel	CDV	70%	8,-	9/02
Full Spectrum Warrior	Action	THQ	86%	20,-	11/04
Ghost Recon Complete	Action	AK Tronic	80%	10,-	10/03
Ghost Recon: Island Thunder	Action	Rondomea	71%/Mehrsp. 81%	10,-	12/02
Gladiator – Schwert der Rache	Action	AK Tronic	72%	10,-	1/04
Gothic 2: Limited Gold Edition	Rollenspiel	Jowood	83%	12/02, 10/03	
Grand Prix 4	Rennspiel	Atari	80% (abgewertet)	15,-	7/02
James Bond: Nightfire	Action	AK Tronic	76% (abgewertet)	10,-	12/02
Knight Shift	Strategie	AK Tronic	80%	10,-	11/03
Lords of Everquest	Strategie	Rondomea	74%	15,-	2/04
Mashed	Rennspiel	Empire Interactive	72%	20,-	8/04
Myst 3 Exile	Adventure	AK Tronic	71%	10,-	11/01
Praetorians	Strategie	AK Tronic	82%	10,-	12/03
Reise nach Nordland	Strategie	Green Pepper	73% (abgewertet)	7,-	12/02
Silent Hunter SE	Simulation	Rondomea	68%	15,-	2/05
Soldiers: Heroes of World War 2	Action	Codemasters	80%	15,-	9/04
Soldier of Fortune 2	Action	AK Tronic	83%	10,-	7/02
Splinter Cell	Action	AK Tronic	86%	10,-	5/03
Splinter Cell Special Edition	Action	Rondomea	86%	20,-	2/03, 5/04
Tactical Ops	Action	AK Tronic	41%/Mehrsp. 77%	10,-	9/02
Unreal 2: The Awakening	Action	Atari	80% (abgewertet)	15,-	3/03
Wer wird Millionär 4	Denkspiel	AK Tronic	67%	10,-	2/05

CALL OF DUTY™



Zerstöre die feindliche Kriegsmaschine in Call of Duty™ – auf deinem N-Gage™ Game-Deck.

Erlebe die dramatischen Abschnitte des zweiten Weltkriegs und kämpfe dich als alliierter Soldat durch Missionen auf historischen Schlachtfeldern. Sei bei der Landung von US Fallschirmjägern hinter den feindlichen Linien dabei, kämpfe mit bei britischen SAS Missionen und russischen Straßenkämpfen an der Ostfront. Beweise dich in vier verschiedenen Multiplayer-Landkarten. Kämpfe dort über Bluetooth Verbindung im Multiplayer Deathmatch oder Team Deathmatch um den Sieg. In der N-Gage Arena findest du z.B. Waffen, Cheats, Hints und weitere Funktionen zum Herunterladen.

Kabelloses Multiplayer-Gaming auf den N-Gage Game-Decks im Taschenformat.
n-gage.com/de



N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

ACTIVISION

**N-GAGE
ARENA**

Nokia, N-Gage und N-Gage GD sind Marken oder eingetragene Marken der Nokia Corporation. Copyright © 2004 Nokia. Alle Rechte vorbehalten.
© 2003-2004 Activision, Inc. Activision ist eine eingetragene Marke und Call of Duty ist eine Marke von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markennamen, geschützliche Bezeichnungen und Zeichen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

SEITEN SPRUNG

Mord ist Ihr Hobby!

Sterben müssen wir alle. Allerdings treten die meisten vermutlich nicht so extravagant ab wie die Damen und Herren in **MORTAL KOMBAT: DECEPTION**. Schon das Zusehen schmerzt.



Xbox | „Finish him!“ Dieses Zitat am Ende eines Kampfes charakterisiert die berühmte Spiel-Serie perfekt. Jetzt sind Sie gefordert: Schaffen Sie es, die Tasten-Kombination einzugeben oder verknoten Sie sich bloß die Finger? Als Joypad-Gott jedenfalls beenden Sie das unwürdige Pixeldasein Ihres nutzlosen Gegenübers mit einer spektakulären und äußerst blutigen Ak-

tion. Arme abreißen oder Kopf abbeißen gehört da noch zu den harmloseren Varianten ... Nicht umsonst ist das Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben. Doch abseits der Splatterorgie wartet eine gelungene und umfangreiche Prügelei auf Sie. 24 Streithähne und -hennen stehen später zur Wahl, alle mit drei Kampfstilen. Als Bonus gibt es ein Schach- und Denkspiel. Respekt! Nicht mal Vorgänger *Deadly Alliance* bot derart viel. Obwohl



das Spiel an sich ungekürzt ist, bleibt Deutschland die Sammleredition verwehrt. Denn die bietet auf einer Zusatz-DVD unter anderem den beschlagnahmten ersten Teil der Serie. JOACHIM HESSE

MORTAL KOMBAT: DECEPTION	
HERSTELLER:	Midway/Karumi
INFO:	www.mortalcombatcollection.com
WERTUNG:	HERAUSRAGEND

Gepflegter Rasen

N-Gage | Paris, Hongkong, Las Vegas – das sind nicht nur spannende Städte, sondern auch drei der nur neun Schau-



»Schade. Trotz 250 PS beim Springreiten gerissen.«



»Auf dem Weg zur Arbeit: Colt Seavers.«

Wer mit 220 Sachen durch die Innenstadt brettert, gehört eingesperrt. Ausnahme: Sie oder er spielt **ASPHALT URBAN GT** auf dem N-Gage.

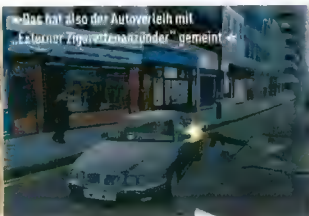
plätze von *Asphalt Urban GT*, dem ersten vernünftigen Rennspiel für Nokias Telefon-Gameboy. Um in der Meisterschaft nach 35 Wettkämpfen an der Spitze zu liegen, dürfen Sie Ihre Luxuskarossen sogar tunen. Das wirkt sich in der Tat auf das Fahrverhalten aus. Sollten Sie Ihre sieben Konkurrenten an der Ziellinie hinter sich lassen, kassieren Sie virtuelles Geld. Damit schalten Sie nach und nach die Top-Autos von Audi, Lotus, Volkswagen und anderen Herstellern frei. Damit geben Sie dann auch im Arcade-Modus Gas. Besonders witzig: Bei Verfolgungsjagden mit einem Polizei-Lamborghini Gegner einzufangen. In je-

dem Fall sollten Sie viel üben, um Kurven ohne Kontakt mit der Bahnbegrenzung hinter sich zu lassen. Trotz kleiner Schwächen bei der Kollisionsabfrage verzaubert allein die Spitzenklasse-Optik von *Asphalt Urban GT* garantiert jeden N-Gage-Besitzer. Big-N-Jünger warten auf die Version für das neue Nintendo-Handheld DS. Die ist im Ausland bereits erschienen. JOACHIM HESSE

ASPHALT URBAN GT	
HERSTELLER:	Gamecot/Nokua
INFO:	www.n-gage.com/de-DE/home/home.html
WERTUNG:	SEHR GUT

Triff flüchtige Bekannte!

Aus dem Mutterland des Rinderwahnsinns kommt **THE GETAWAY: BLACK MONDAY**. Es wundert uns nicht, dass Sie einen Londoner Bullen spielen.



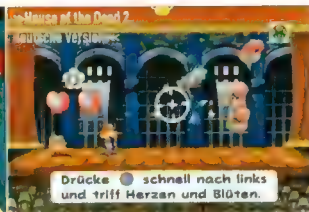
Playstation 2 | Gleich drei Geschichten in einer? Das geht nun wirklich nicht. Unsinn! Spätestens seit *Pulp Fiction* sind mindestens zwei Dutzend ineinander verbundene Handlungsstränge pro Story gesellschaftsfähig. So schlüpfen Sie im zweiten Teil von *The Getaway* gleich in drei Rollen. Das Spiel startet mit einem Einsatz von Sergeant Ben Mitchell gegen ein Drogenkartell. Die prima deutsch synchronisierten Dialoge sind zwar arg überzogen, passen aber gut zum rüden Ballergeschehen. Hier machen Sie schnell Bekanntschaft mit einer absolut

furchtbaren Verfolgerkamera, die gern an Wänden hängen bleibt. Davor bleiben Sie auch als örtliche Boxer-Berühmtheit Eddie O'Connor und Meister-Schleicherin Sam Thompson nicht verschont. Die Autofahrten durch das verwaiste London wirken aufgesetzt. Aber trotz der Schwächen fesselt die Action. JOACHIM HESSE

	THE GETAWAY: BLACK MONDAY
	HERSTELLER: Team Santa/Dany
	INFO: www.blackmonday.co.uk
WERTUNG:	

Schmeckt wie beim Italiener

Wo Mario draufsteht, ist immer massiver Spielspaß drin. Da macht auch **PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR** keine Ausnahme!



Gamecube | Wir geben zu, dass der Name des Spiels eher Kinder anspricht. Doch wer sich vom Knuddel-Look abschrecken lässt, verpasst wohl eines der besten Konsolen-Rollenspiele aller Zeiten. Sämtliche Figuren und Objekte sehen aus, als hätte man sie aus einem Bogen Papier geschritten. Sie sind also flach – auch der fette Mini-Italiener Mario ist zweidimensional. Doch gerade das eröffnet neue spielerische Dimensionen. So kann Mario Spezialfähigkeiten erlernen, die es ihm beispielsweise erlauben, wie ein Papierflugzeug durch die Luft zu glei-

ten oder sich in schmale Ritzen zu schieben. Letzteres machen Italiener sowieso immer gern. Auch das rundenbasierte Kampfsystem ist famos. Wenn Mario mit dem Hammer zuschlagen soll, drücken Sie etwa immer im richtigen Moment den Knopf. Je besser das Timing, um so stärker der Schlag. Grandios! AKHMET ISCITURK

	PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR
	HERSTELLER: Intelligent Systems/Nintendo
	INFO: www.papermario.com
WERTUNG:	
HERAUSGABEND	

FIGHT CLUB



>>Die Bedienung in der Oben-ohne-Bar ließ sich nicht flachlegen.<<

Xbox | *Fight Club* vergöttern Filmfans seit fünf Jahren. Das dazugehörige Konsolenspiel dürfte weniger Anhänger finden. Umgesetzt haben die Entwickler nur eine Regel: „Wer neu ist, muss kämpfen!“ Mit reichlich eingeschränktem Schlagrepertoire prügeln Sie deswegen auf Figuren der

Filmvorlage ein. Durch spezielle Knochenbrecherattacken zerbröckeln Sie auch dem stärksten Feind die Knochen. Brutal. (JO)

	HERSTELLER: Genuine Games/Vivendi Universal	WERTUNG:
	INFO: www.fightclubgame.com	

STEEL DRAGON EX

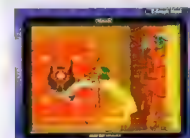


>>Das unsichtbare Zebra verursachte ein Flugzeugunglück.<<

PS2 | Den Sprung nach Europa schafften zum Niedrigpreis *Shienryu* 1 und 2. Warum die beiden 2D-Shooter nun unter anderem Namen erscheinen, wissen wir nicht. Was wir wissen, ist, dass der erste Teil Ballerfreunden Spaß macht. Mit einem Raumschiff stürzen Sie sich in einen wahren Kugelhagel und fliegen Sie von unten nach oben. Nur der 60-Hz-Modus fehlt. Teil 2 sieht zwar hübscher aus, spielt sich aber weitaus unrunder. (JO)

	HERSTELLER: Warashi/Midas Interactive/THQ	WERTUNG:
	INFO: www.midasinteractive.com	

ZELDA: THE MINISH CAP



>>Der achte Zwerg zündete für Saddam Ölquellen an.<<

GBA | Dieses Spiel beweist, dass der Game Boy Advance grafisch noch immer überraschen kann und Nintendo um spielerische Neuerungen auch niemals verlegen ist. In *Zelda: The Minish Cap* soll Link mal wieder die hübsche Prinzessin retten und schrumpft bei Knopfdruck sogar auf Insektengröße, um sein Ziel zu erreichen. Stellenweise echt sackschwer, aber dennoch ein wirklich grandioses Erlebnis! (AT)

	HERSTELLER: Capcom/Nintendo	WERTUNG:
	INFO: www.zelda.com	

METAL SLUG 3



>>Auch mit 60 wolle Britney Spears noch bauchfrei tanzen.<<

Xbox | Nach fast fünf Jahren erscheint der Neo-Geo-Klassiker doch noch für eine moderne Konsole. Für den Spitzenpreis von 30 Euro bekommen Sie jede Menge 2D-Ballerspaß. Mit einem oder zwei Söldnern helfen Sie durch fünf Levels und plätten mit Teil Riesige Panzer und Aliens. Wer das Spiel trotz schwerer Passagen meistert, schattet zwei brandneue Minispiele frei. Xbox live bietet Ihnen zudem eine Online-Highscore-Liste. Nicht schlecht, Herr Specht! (JO)

	HERSTELLER: SNK Playmore/Ignition/Flashpoint	WERTUNG:
	INFO: www.ignitiongame.com	

SPIELER FORUM

>>Raffiniert! Bei aktiviertem Auto-Aiming wird sogar ein Auto angezeigt.<<

AUF DVD

Mit Dach und Krach!

Mod zu: UT 2004

Autor: Vision Studios

Dateinamen: sf2004.msx.exe

Voraussetzung: UT 2004 + Patch 3339

Pro + Contra:

☒ Optisch ansprechend

☒ Spielerisch top!

FALZT: „Counter-Strike? Was ist das?“

Einer der besten UT-2004-Mods aller Zeiten geht mit einer neuen Version an den Start. Klar, dass wir uns **STRIKE FORCE 2004 U2** sofort unter den Nagel rissen und für Sie auf unserem edlen Datenträger parat haben.

UT 2004 | Vor zwei Ausgaben präsentierten wir Ihnen den Hammer-Mod *Strike Force 2004* von den Vision Studios und die Modifikation kam erwartungsgemäß richtig gut an. Das Teil handelt von einem geheimen Spezialeinsatz-Kommando der UN. Da die UN ja bekanntermaßen den US-Krieg gegen den Terror nicht unterstützt, schützten sie im Verborgenen an einer eigenen Anti-Terror-Gruppe, die SAS, GSG9 und 10th-Mountain-Mitglieder vereint. Von der Öffentlichkeit abgeschirmt, begeben sich die tapferen Männer in die Krisenherde der Welt. Interessante Geschichte, nicht wahr? Spielerisch kann man *SF 2004* als „Counter-Strike Deluxe“ bezeichnen.

Wie es der Zufall so will, ist nun Version Nummer Zwei erhältlich. Vieles wurde verbessert und richtige Neuerungen gibt es auch. Neben überarbeitetem Waffen- und Kartenangebot feilten die Jungs der Vision Studios an Details wie dem Bleispritzen-Handling oder einem verbesserten Ausdauersystem. Während die letzte Version schon erahnen ließ, dass *Strike Force 2004* ein Meilenstein werden könnte, tritt die aktualisierte Fassung den Beweis dafür an. Dieses Ding wird noch ganz groß – ein Satz, den der Verfasser dieses Artikels übrigens schon unzählige Male vom Stapel ließ.

AHMET ISCITURK

Info: www.astrikeforce2004.com

INTERVIEW SEIN ODER NICHTSEIN



>>Zu lange im Solarium gewesen: der Weihnachtsmann.<<

Michael Hamlett hat nichts mit Shakespeare am Hut – er ist der Produzent von *Strike Force 2004* und quatschte mit uns.

REACTION Fans bezeichnen *Strike Force* ja immer als „Counter-Strike mit schöner Grafik“. Haben Sie jetzt Angst vor *CS Source*?

Michael Hamlett *CS Source* ist sehr beliebt und das dürfte sich so schnell nicht ändern. Wir sehen uns alle beliebten Mods an, sammeln Ideen und werden *Strike Force* weiter ausbauen – bis wir uns letztlich einen Riesenanteil der *CS*-Spieler schnappen.

REACTION Das Projekt wirkt professioneller und ausgeklügelter als die meisten Mods. Wie lange arbeiten Sie schon an dem Projekt?

Michael Hamlett Das gesamte Team ist eigentlich ununterbrochen seit dreieinhalb Jahren mit *Strike Force* beschäftigt.

REACTION Was planen Sie für das nächste Update?

Michael Hamlett Neue Waffen, mehr Spiel-Modi, Karten, generelle Verbesserungen und so ein Zeug.

REACTION Was noch?

Michael Hamlett Schön locker bleiben. Behaltet unsere Webseite im Auge, denn in den nächsten Monaten warten dort sehr interessante Neuigkeiten. (Anm. d. Red.: Immer diese Geheimniskrämer, Mann!)



UT 2004 | Epics Kultshooter ist zum Liebling der Modder avanciert, wie es scheint. Beinahe täglich flattern neue Projekte rein – da verlieren qualitätsbewusste Zocker schon mal den Überblick. Aber keine Bange, wir picken Ihnen weiterhin die Rosinen heraus. **SAS: Into the Lion's Den** ist so eine. Aber keine schrumpelige Minirosine, sondern quasi fast schon eine frische Weintraube. Nachdem wir gerade den dümmsten Satz der Welt verfasst haben, wollen wir aufs Spiel eingehen. Die fast 500 MByte große Modifikation bietet wie so oft in letzter Zeit Anti-Terror-Action. Was ist an **SAS** (Abkürzung für Special Air Service) also das Besondere?

GUT BEMERKT

Das Ganze handelt von drei Trupps, die aus England, Australien und Neuseeland stammen. Gleich zu Beginn wählen Sie also aus einer großen Zahl realistischer Outfits. Dabei

ist zu bedenken, dass man den Tarnanzug dem Einsatzgebiet entsprechend auswählt. In Sachen Waffenauswahl achtete man auch auf Realismus. So wählen Sie eine Primär- und Sekundärwaffe – etwa eine Schrotflinte und eine Pistole. Messer und Granaten finden sich ebenfalls im reichhaltigen Angebot. Das Gewicht der Ausrüstung wirkt sich auf die Geschwindigkeit des Spielers aus. Die Wummen kommen in drei Spiel-Modi zum Einsatz: Team Deathmatch, Sabotage und Objective. In Sabotage gilt es, zwei gegnerische Ziele zu zerstören. In Objective sollen Sie strategisch wichtige Punkte einnehmen. Die Steuerung ist spitze und erlaubt kleinere Finessen wie etwa das seitliche Rollen beim Kriechen oder das Zielen über Kimme und Korn. Und weil die Karten auch noch sehr ordentlich sind, gibt es unser Prädikat.

AHMET ISCITURK

Info: <http://sas.folk.co.uk>



INHALT

UT 2004

Strike Force 2004	Seite 124
SAS: Into the Lion's Den	Seite 125
Raytracing	Seite 128

DOOM 3

D3-Maps-Pack	Seite 126
--------------	-----------

XPAND RALLY

Gewinnspiel	Seite 126
-------------	-----------

BROWSERSPIELE

Scherbenwelt	Seite 126
Yohoho!	Seite 126

C&C GENERALS

CNC-Holland	Seite 128
Mappack	Seite 128

GER ÜS NETZ!

Die meisten von uns kennen das: Man hat ein Spiel gekauft, aber es wird nie gespielt. Das liegt oft an technischen Problemen, die nicht immer leicht zu beheben sind. In diesem Artikel geben wir Ihnen einige Tipps, wie Sie diese Probleme vermeiden können. Zunächst ist es wichtig, sicherzustellen, dass Ihre Hardware den Anforderungen des Spiels entspricht. Wenn Sie Probleme mit der Installation haben, sollten Sie die Installationsanweisungen sorgfältig lesen. Wenn Sie immer noch Probleme haben, können Sie sich an den Support des Herstellers wenden.

WAS WILST DU?

Die meisten von uns kennen das: Man hat ein Spiel gekauft, aber es wird nie gespielt. Das liegt oft an technischen Problemen, die nicht immer leicht zu beheben sind. In diesem Artikel geben wir Ihnen einige Tipps, wie Sie diese Probleme vermeiden können. Zunächst ist es wichtig, sicherzustellen, dass Ihre Hardware den Anforderungen des Spiels entspricht. Wenn Sie Probleme mit der Installation haben, sollten Sie die Installationsanweisungen sorgfältig lesen. Wenn Sie immer noch Probleme haben, können Sie sich an den Support des Herstellers wenden.

Mach's wie die Stars!

Nicht nur Bassist Rod Gonzalez von den Ärzten zockt gerne **Xpand Rally**. Mittlerweile gibt es sogar fette Downloads dazu!



>>Im neuen Benz fühlt man sich wie in einem Wohnzimmer.<<

Xpand Rally | Das Rennspiel, das vor einigen Ausgaben eine Spielspaßwertung von sattem 85 Prozent einfuhr, erfreut sich in der Community großer Beliebtheit. Sogar Die Ärzte zocken das Spiel, wie das Foto beweist. Bei Blackhole Motorsports gibt es zudem eine eigene Sektion zum Titel und dort finden Fans jede Menge Download-Links zu neuen Strecken und Fahrzeugen. Weihnachten wird schön.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.bhmotorsports.com/XR

Sei ein Gewinnertyp!

Weil das gar so schön ist, veranstalten wir zusammen mit Koch Media ein fettes Gewinnspiel. Es geht um eine fette Grafikkarte und eines der besten Lenkräder der Welt



1x

1x

Gewinnfrage:

Um welche Sportart geht es bei Xpand Rally?

- a) Rallye-Sport
- b) Roberto Blanco
- c) Ich esse keinen Thunfisch, weil ich ihn von den Netzen verenden.

Die gesamte Teilnahme- und Gewinnregeln auf Seite 20

AG dürfen nicht teilnehmen.



>>Zwei Wochen vorher hätte es Barschel im Sufi beinahe auf einer Whirlpool-Party erwischt.<<

Das taucht!

Liebe Leser, endlich gibt es schicke **Doom 3**-Dateien, die Ihrer würdig sind. Das haben wir den Meistern von Doom3Maps.de zu verdanken!

Doom 3 | Die gute Nachricht zuerst: Herr Lüttig und sein Team haben uns sechs geniale Doom 3-Karten zusammengestellt, die momentan zu den beliebtesten überhaupt gehören. Lost World 3 ist die geniale Total Conversion einer Q3-Map. Dann wären noch die drei fetten Meisterwerke von Rich „swelt“ Jaques, die man sogar in den offiziellen ESL-Liga-Pool aufnehmen. Wenn das mal kein Qualitätssiegel ist. Zu guter Letzt wartet noch eine Einzelspieler-Karte namens Barista 3, die den Spieler in exotische Schauplätze entführt. Kommen wir nun zur schlechten Nachricht: Gern hätten wir auch den absolut geilen Einzelspieler-Mod Pathway Redux auf die DVD gepackt, doch das ist aus rechtlichen Gründen nicht möglich. Ein Besuch auf Doom3Maps.de schafft jedoch Abhilfe.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.doom3maps.de



Mod zu: Doom 3

Autor: Diverse

Filename: [Doom 3-Maps.de-Pack.exe](#)

Voraussetzung: Doom 3

Pro + Contra:

☑ Cool Maps

☑ Auch für Quake3 interessant

FAZIT: „Schöner leben dank

Doom3Maps.de.“

Rhoi, browse!

www.gdynamite.de
games dynamite

Scherben bringen Glück!

Mit **Scherbenwelt** und **Yohoho** stellen wir Ihnen diesen Monat zwei richtig fette Browserspiele vor!

Sie haben keinen Bock auf Arbeit? Sie haben nur einen lahmen Büro-PC zur Verfügung, auf dem keine Spiele installiert werden können? Dann sind Browserspiele genau Ihr Ding. Diese laufen komplett im Internetbrowser ab und meistens gibt es die Dinger für lau. Weil die Teile immer beliebter werden,

stellen wir ab jetzt monatlich die besten Kandidaten vor. Los geht's mit **Yohoho** (www.yohoho.de). Das ist quasi **Sid Meier's Pirates!** als Online-Rollenspiel. Kostenlos und richtig spaßig. Was will man mehr? Vielleicht noch **Scherbenwelt** (www.scherbenwelten.de), das heißeste Browser-MMORPG

(Online-Mehrspieler-Rollenspiel) dieser Tage. Handeln, aufbegehren und rundenbasierte Kämpfe ausfechten – das ist spielerisch top und grafisch geht ebenfalls die Post ab. Da kann man es durchaus verschmerzen, dass nach drei Wochen Probezeit eine monatliche Gebühr von 4,99 Euro anfällt. (OH)



>>Dank US-amerikanischer Hilfe wandelt sich Bagdad zur blühenden Wirtschaftsmetropole.<<

Der Games-Channel von ProSieben.de: Jetzt spielen, gleich downloaden

Die volle Ladung!

games & handy

Großes Special und Gewinnspiel zum Game auf ProSieben.de

Grand Theft Auto - San Andreas

Alle Gewinnspiele

Quizzes & Tests

Handy- & Computertipps

Gaming-Spiele

Online-Games

Wissensquizze

Das Gewinnspiel zum Game

Hol dir T-Shirts, Dosenkühler, Basketbälle oder ein sensationelles GTA San Andreas BMX Rad. Jetzt auf ProSieben.de!



 ProSieben.de/games

Hol Land!

Neben dem **C&C-HOLLAND-MOD** gibt's erneut 32 exklusive C&C-Karten.

C&C Generäle/Die Stunde Null | Mal wieder haben uns die Füchse von Planet Generals einen heißen Tipp zugesteckt. Der Holland-Mod beschert Ihnen jede Menge neue Truppen aus Frau Antjes Heimatland. Eigentlich dachten wir immer, die holländische Armee sei keinen Kifferler wert – aber da haben wir uns scheinbar getäuscht. Der Mod wartet mit

frischen Generalen auf. Freunde des Käsevolks ziehen sich den Mod von der Heft-DVD und haben Spaß. Doch Vorsicht! Wer **CNC-Holland** spielen will, benötigt unbedingt das Add-on **Die Stunde Null** und den Patch 1.02. Und es kommt noch besser: Dank unseres **Command & Conquer-Karten-Asses** Herzorro von Planet Generals erhalten Sie stolze 32 Karten. 20 für das Add-on **Die Stunde Null** und zwölf für das Mutterspiel. Wenn Sie keine Freunde haben, spielen Sie halt gegen die Computertuppen. Das nächste Mappack von Herzorro bekommen Sie dann, wie immer, exklusiv auf der PC-AC-TION-DVD. RALPH WOLLNER

Info: www.planet-generals.info
www.cncolland.com

AUF DVD

Mod zu: C&C Generäle/Die Stunde Null

Autor: Diverse

Filenamen: Zorro_Mappack.exe,
Holland_Mod_Beta1.6.exe

Voraussetzung: C&C Generäle
& Die Stunde Null

Pro + Contra:

■ Durchdachtes Kartendesign

■ Frische Generäle

FAZIT: „Nicht nur für Holländer top!“



Die Spiegelungen-Sage

Daniel Pohl erläuterte uns vor zwei Ausgaben die Vorteile von Raytracing. Jetzt funkelt's in **DOOM 3 RAYTRACED**.

Doom 3 | Seit unserem Blickpunkt aus Ausgabe 11/04 sollte unseren Lesern Raytracing kein Fremdwort mehr sein. Student Pohl war auch in den vergangenen Monaten fleißig und hantierte mit der Technik von ids Edel-Shooter herum. Und er stellte fest: „Bei **Doom 3** ist es unmöglich, zwei Spiegel einander gegenüberzustellen und dabei eine korrekte Darstellung zu erhalten.“ Schämen Sie sich, Mr. Carmack! Mit Raytracing wäre so etwas nicht passiert, denn damit geht so was. „Die Spieler-Kamera verschießt pro

Pixel einen Strahl. Wird ein Spiegel getroffen, so wird dieser Strahl gebrochen und weitergeschickt.“ Aha! Hört sich kompliziert an, schaut aber genial aus. Dies bezeugen nicht nur die brandneuen Bilder, die Herr Pohl extra für uns geschossen hat. Auf unserer DVD finden Sie zudem ein Video, das die beeindruckenden Fähigkeiten der Technologie und Ausschnitte von **Q3 Raytraced** zeigt. LUKASZ CISZEWSKI

Info: <http://graphics.cs.uni-sb.de/RTGames/>

AUF DVD

VIDEO

Links die **Doom-3-Engine**, rechts **Doom 3 Raytraced** – Daniel Pohl beweist, wie mit einfachsten Mitteln Spiegeleffekte möglich sind.



SURF DOCH MAL DA RUM!

WELCHE SEITE	INTERNE ADRESSE	WAS GIBT'S DA?
SPIELE & MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.rainbowsix.org	Alles, was mit Rainbow Six zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet!
Splinter Cell	www.splintercelluniverse.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema.
Alles	www.dunetwork.org	Die Doppelnutzen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur Counter-Strike auf der Welt.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema Battlefield und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer eins, wenn es um Battlefield Vietnam geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Alles	www.modguide.de	Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel!
Half-Life 2	www.half-life-2.info	Wenn es um Half-Life 2 geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.warcraft3.de	Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmuckten Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.planetgta3.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich GTA 3 zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalf-life.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema Half-Life-Mods . News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.half-life.de	Alles zum Thema Half-Life und Half-Life 2 . Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle Counter-Strike -Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnutzen“ nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
Firearms	www.firearmsmod.de	Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen Half-Life -Mod wissen oder ihn saugen möchten.
Operation Flashpoint	www.ofp-editing.de	Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler
FIFA	www.fifa-news.de	Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze!
MADDEN NFL	www.eam1.firstdown.ch	Die European Authentic Madden League ist das heilige Portal für echte American-Football-Fans.
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide Max Payne -Abenteuer extrem kurz sind, sind zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Moh: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu Moh : Ad bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
Serious Sam 2	www.serioussam.de	Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Star Wars -Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Seite für Enemy Territory . Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
PES 3	www.proevolutionline.com	Hier finden Sie alles zur Nummer eins unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.de	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite.
COMMUNITY		
Clan-Seite	www.nymtw.de	Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie!
Clan-Seite	www.schroet.de	Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema Counter-Strike .
Szene-Seite	www.cs-scene.de	Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht.

Von den Machern von **IL-2**
STURMOVIK

PACIFIC FIGHTERS

"Pacific Fighters, die beste
militärische Flugsimulation weit und breit"
- GameSurf.de, 10/2004



92%

- Atemberaubende Grafik

- Mehr als 40 steuerbare Flugzeuge aus dem Asien-Pazifik-Krieg

- Multiplayer-Gefechte Online



PC CD-ROM

Jetzt erhältlich!
www.pacific-fighters.com



UBISOFT



AUF DVD
SHAREWARE

Crossfire 3

Die Welt ist einfach scheiße. Nicht nur in der Gegenwart, sondern auch in der nahen Zukunft. Der skrupellose Diktator Cayne beherrscht in knapp zehn Jahren den Globus und heckt immer wieder Terroranschlä-

ge aus. Hinzu kommt, dass deswegen unschuldige Menschen als Terroristen verdächtigt, denunziert und ohne Gnade hingerichtet werden. Im dritten Teil von *Crossfire* liegt es an Ihnen, mit massig Waffengewalt die Weltbevölkerung von der Schreckensherrschaft zu befreien. Sie steuern die Geschütze Ihres Hauptquartiers. Permanent greifen Sie feindliche Soldaten, Panzer

und Flugzeuge an. Doch dank Doppel-MG, Flammenwerfer, Flak und automatischer Minigun haben Ihre Gegner nichts zu lachen. Ab und an kommen Zivilisten angerannt. Diese bitte nicht abknallen, sondern heil zum Hauptquartier geleiten. Nach jedem Einsatz gibt es satte Kohle und Sie können sich dafür neue Waffen zulegen. Fett!

LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.vankurt.de



KOMMENTAR
Crossfire 3 macht mit motivierendem Spielprinzip einiges her. Zudem hat es Macher Boris Brock geschafft, Abwechslung in die netten 2D-Karten zu bringen. Eine wirklich gelungene Mischung aus Action und Strategie. Daumen hoch!

Titel	Story	Spielt sich wie	Download und Fazit
 AQUA Geschicklichkeit 7,1 MByte (Spiel auf DVD)	Bei <i>Aqua</i> spielen Sie Ahmet Iscitürks Traum nach, endlich mal ein Rohr zu verlegen. Stück für Stück bauen Sie Ihr Röhrensystem so auf, dass auch alles richtig schön flutscht.	<i>Pipemania</i> für den Atari ST. Oder so.	www.nebelwade.de Wenn Sie geschickt mit Rohren umgehen können, ist dies genau Ihr Ding.
 BLOBATTACK 3 Action 6,1 MByte (Spiel auf DVD)	Dicke Schleimhaufen gibt es nicht nur in der PCA-Redaktion, sondern nun auch auf dem Monitor. Bei <i>Blobattack 3</i> gilt es, Gegnern auszuweichen und Pakete einzusammeln.	Irgend so ein C64-Kram, den Jo immer spielt	www.gamez-interactive.de Das Spiel ähnelt uns: schräg, aber trotzdem witzig
 BLOBTETRIS Geschicklichkeit 1 MByte (Spiel auf DVD)	<i>Blobtetris</i> ist eigentlich nichts anderes als das stinknormale <i>Tetris</i> im neuen Gewand. Wer dafür eine Beschreibung braucht, legt jetzt lieber das Heft beiseite und greift zum Hausfrauen-Magazin.	Eine Zeitreise in die Game-Boy-Ära	www.gamez-interactive.de Das großartigste Spiel aller Zeiten – dank Jens van Dijk wieder für den PC!
 CHRISTMAS BOUND Geschicklichkeit 1 MByte (Spiel auf DVD)	Oh Gott! Es ist wieder Weihnachten. Zu allem Überfluss haben böide Käfer dem Weihnachtsmann die Geschenke geklaut. Hauen Sie als Tennisball verkleidet den Pennern auf den Sack!	Ein Besuch des Kammerjägers	www.blueskied.com/xmas/christmas_info.htm Was ein Tennisball mit Weihnachten zu tun hat, ist uns schleierhaft. Trotzdem: anspruchsvolles und buntes Gehäuf.
 KAROMATIX Geschicklichkeit 3,9 MByte (Spiel auf DVD)	Freunden gepflegter Geschicklichkeitsunterhaltung bietet <i>Karomatix</i> vier unterschiedliche Levels, zwei Endloslevels und ein äußerst cooles Spielprinzip. Nicht nur etwas für Kleinkarierte!	Arkanoid mit mehr Farben	www.tsspiele.de Wirklich gelungenes Spielchen! Respekt an die Erläuter TSSpiele!
 POWERQUIZ Action 2,9 MByte (Spiel auf DVD)	Acht Fragen, vier Antwortmöglichkeiten, zwei Joker. In bester Ginnit-Jauch-Manier beanspruchen Sie mittels 70 Fragen Ihr Hirn. Bei drei Schwierigkeitsgraden haben sogar Denkraule Spaß.	Ein IQ-Test bei einem Bewerbungsgespräch	www.freeze.dov.de.vu Sie haben keinen Fernseher? Dann zocken Sie doch das PC-Pendant von Johannes Stein!
 TWIN FLAG Action 1 MByte (Spiel auf DVD)	Sie brauchen nicht immer mit sich allein spielen! Bei <i>Twin Flag</i> hauen Sie die Gegner (Raumschiffe, Hubschrauber, Raketen) mit Kanonenrohren in trauriger Zweisamkeit zu Brei.	<i>Space Invaders</i> ohne Weltall	www.softgames.de Technisch unausgereifte, aber dennoch akzeptable Zweispieler-Ballerei

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@paction.de!

Mehr Farbe ins Spiel

Wer jetzt
für PC ACTION
einen neuen
Abonnementen
wirbt, erhält
als GRATIS-
DANKESCHÖN ein
neues X-BOARD V2
von kryptec® Games
(www.kryptec-games.com)

kryptec®
Games

Bequemer und schneller
online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine
Übersicht sämtlicher Abo-
Angebote von PC ACTION
und weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION



Die zweite Version des X-Boards eignet sich dank des verwendeten Hochleistungskunststoffs für fast alle Mäuse, egal ob sich an der Unterseite eine Kugel oder ein optischer Sensor befindet. Alle Farbversionen des X-Boards V2 sind kompatibel zu handelsüblichen Kugel- und Opticalmoussen. Die von uns im Labor entwickelten Farben, garantieren

uneingeschränkte Funktionalität mit allen gängigen Lichtnagern (einzige Ausnahme: Logitech Cordless Mouseman Optical). Die weiter verbesserte Oberflächenstruktur, die schon die erste Edition bei Zockern beliebt machte, verspricht nun noch weniger Reibung und eine extrem lange Haltbarkeit. Hier lässt sich höchst präzise jedes virtuelle

Duell gewinnen! Mit 30 x 25 Zentimetern Nutzfläche stellt das X-Board V2 sowohl High- als auch Mid-Sense-Spieler zufrieden. Einen sicheren Stand gewährleisten die vier Gummifüße und das hohe Eigengewicht von 450 g. Für die individuelle Gestaltung des PC-Umfeldes ist das Mausboard in fünf aktuellen Farben erhältlich.

Gegen ausfallt per Post oder fax an PC ACTION, Computer-Magazin-Service, Postfach 1123, 23612 Stuckelsdorf fax: 0451-1306170. für Österreich: Computerservice GmbH, St. Leonhard Str. 10, A-5021 Hof Fax: 0493-4246-832371

- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
(€ 55,20/12 Ausgaben + € 1,50/Haus) Inland € 60,40/12 Ausgaben, Österreich € 69,20/12 Ausgaben
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD
und CD (€ 55,20/12 Ausgaben + € 1,50/Haus) Inland € 60,40/12 Ausgaben, Österreich € 69,20/12 Ausgaben
- ☐ Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM
(€ 55,20/12 Ausgaben + € 1,50/Haus) Inland € 60,40/12 Ausgaben, Österreich € 69,20/12 Ausgaben

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Die Prämie geht an folgende Adresse

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Wohnort _____

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen) _____

Rufen anrufen Sie mir folgende Prämie:
K-BOARD V2 (mit Nr. 002021)
(Farbenauswahl erfolgt zufällig, Lieferfrist ca. 4 Wochen, Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankenzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankenzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut _____

Konto-Nr. _____

Bankleitzahl _____

Kontoinhaber _____

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Beilegerung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten _____



68 Seiten starkes Booklet
mit den besten Tuning-Artikeln
aus PC Games Hardware

15 Top-Vollversionen auf DVD:

z. B. WinOptimizer Suite, Ashampoo Mail Virus Blocker,
Kerio Personal Firewall, Style XP1

Plus das große PC Games Hardware Jahresarchiv:

12 komplette Ausgaben PC Games Hardware
(12/2003 bis 11/2004) im PDF-Format

PC-TUNING KIT 2005
DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD.
MIT EXTRA-BOOKLET! AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!



Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde

Axis & Allies	135
Die Sims 2	136
Half-Life 2	135, 136
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	136
Medal of Honor: Pacific Assault	134
Men of Valor	135
Need for Speed Underground 2	
Rollercoaster Tycoon 3	136
Sacred	136
Sid Meier's Pirates!	135
The Fall: Last Days of Gaia	136
The Incredibles – Die Unglaublichen	136
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	134, 135

Half-Life 2	137
Vampire: The Masquerade – Bloodlines	143
Söldner: Secret Wars	145
HdR: Schlacht um Mitteleuropa	147
Siedler: Das Erbe der Könige	155
Snellforce: Shadow of the Phoenix	159

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im
Typisch-Weltall-Zoo von PC ACTION angesprochen wurde? Dann
erklären Sie es selbst kompetente Hilfe per Telefon: Heissen Net-
Um MIT Ihnen bei allen heftigsten Pöbeln, bösen Geklagern
und vertrackten Laxen – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*
TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR
• Der Anruf kostet nur Minuten € 1,84

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettierungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spielstipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikmaterial spielt prinzipiell keine Rolle – Word- für Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zuht!“! Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umrissen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld, Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90 762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

Artist	Album	Label	Year
Alvin Karpis	Alvin Karpis	Atlantic	1936
Bartlesley Vietnam	Bartlesley Vietnam	Mercury	1966
Cal of Duty: Endgame	Call of Duty: Endgame	Activision	1999
Codename: Patrons - Phase 1	Codename: Patrons - Phase 1	Warner Bros.	2004
C Day	C Day	Capitol	1966
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs	The Lord of the Rings: The Return of the King	New Line	2003
Deser. 12	Deser. 12	Capitol	1966
Des Sims 2	Des Sims 2	EA GAMES	2006
Diogen 7	Diogen 7	Capitol	1966
DMX Race Driver 2	DMX Race Driver 2	Capitol	2006
Far Cry	Far Cry	Ubisoft	2004
Far Cry 2	Far Cry 2	Ubisoft	2006
FIFA 2006	FIFA 2006	EA GAMES	2006
Fist: Spectrum Warrior	Fist: Spectrum Warrior	Capitol	1966
Futaba Manager 2006	Futaba Manager 2006	Capitol	2006
Futaba Manager 2006	Futaba Manager 2006	Capitol	2006
Garden of Knowledge 3	Garden of Knowledge 3	Capitol	1966
Hobbit and the Dragon King	The Hobbit and the Dragon King	Capitol	1966
Horizon: Contrasts	Horizon: Contrasts	Capitol	1966
Knights of Honor	Knights of Honor	Capitol	1966
Knights of the Old Republic	Knights of the Old Republic	Capitol	1966

Hilf mir mal kurz!

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung, wählen Sie „Eigenschaften“ und schreiben Sie ans Ende der Zeile „Ziel“ den Parameter **-console**. Starten Sie das Spiel und laden Sie einen Spielstand. Jetzt benutzen Sie im Spiel zuerst die „Esc“-Taste, um in das Menü zu gelangen. Danach ru-

fen Sie die Konsole mit der „^“-Zirkumflex-Taste auf. Um das Fenster wieder zu schließen, benutzen Sie „Escape“. Notfalls geben Sie dort **questlog** ein, falls die Steuerung hängt. Mit „Tabulator“ vervollständigen Sie die Eingaben, mit den **Richtungs Pfeilen** hoch/runter wechseln Sie durch die Befehle.

Mit dem Kommando **give** erhalten Sie benötigte Gegenstände. Setzen Sie dahinter ein Leerzeichen und eine Bezeichnung aus den unteren Listen.

Bezeichnung	Gegenstand
item_a_body_armor	Körperpanzer
item_a_hvy_cloth	Schwere Kleidung
item_a_hvy_leather	Schweres Leder
item_a_lt_cloth	Leichte Kleidung
item_a_lt_leather	Leichtes Leder
item_a_astrolite	Astrolit-Sprengstoff
item_a_bloodpack	Blutbeutel
item_a_bluebloodpack	Blaublut-Beutel
item_a_eldervitaepack	Ährenblut-Beutel
item_a_gargyle_talisman	Rune des dritten Auges
item_a_lockpick	Dietrich
item_p_occult_blood_buff	Blutstern
item_p_occult_dexterity	Feenzauber
item_p_occult_dodge	Weekapaug-Distel
item_p_occult_experience	Saufozept
item_p_occult_frenzy	Tarutzahn
item_p_occult_hacking	Occult Hacking
item_p_occult_heat_rate	Mumiennwickelfetisch
item_p_occult_lockpicking	Occult Lockpicking
item_p_occult_obfuscate	Zharalketh
item_p_occult_passive_durations	Galdjum
item_p_occult_presence	Schlüssel von Alamut
item_p_occult_regen	Kelch des Hasses
item_p_occult_strength	Elizas Herz
item_p_occult_thaum_damage	Daimonori

Waffen	Gegenstand
item_w_baseball_bat	Baseballschläger
item_w_baton	Schlagstock
item_w_bush_hook	Gartenaxt
item_w_colt_anaconda	Colt Anaconda
item_w_crossbow	Armbrust
item_w_crossbow_flaming	Flammen-Armbrust
item_w_desertagle	McLusky .50
item_w_fireaxe	Feueraxt
item_w_flamethrower	Flammenwerfer
item_w_glock_17c	Brokk 17c
item_w_thaca_m_37	Ulrica M37
item_w_katana	Katana
item_w_knife	Messer
item_w_mac_10	Braddock 9mm
item_w_occultblade	Tal Mahe Ra-Klinge
item_w_remington_m_700	Jamie Sue
item_w_severed_arm	Abgetrennter Arm
item_w_sledgehammer	Vorschlaghammer
item_w_steyr_aug	Steyr AUG
item_w_supershotgun	Jaegerspazz
item_w_thirtyeight	.30er
item_w_tire_iron	Wagenheber
item_w_torch	Fackel
item_w_uzi	Lasseter Kilmatic

Bücher	Gegenstand
item_p_research_hg_computers	Buch Computer 2
item_p_research_hg_dodge	Buch Ausweichen 2
item_p_research_hg_firearms	Buch Schießen 2
item_p_research_hg_melee	Buch Nahkampf 2
item_p_research_lg_computers	Buch Computer 1
item_p_research_lg_dodge	Buch Ausweichen
item_p_research_lg_firearms	Buch Schießen
item_p_research_lg_stealth	Buch Verbergen
item_p_research_mg_brawl	Buch Handgemenge
item_p_research_mg_finance	Buch Finanzen
item_p_research_mg_melee	Buch Nahkampf
item_p_research_mg_security	Buch Sicherheit

Code	Wirkung
blood x	Blutvorrat zeigen an/aus
cmdlist	Befehlsliste
faith	Glaubenspunkte
gamma x	Gammawert auf x setzen
giftx x	x Erfahrungspunkte erhalten
god	Unverwundbarkeit
impulse 101	Volle Ausrüstung
noclip	Durch Wände gehen
quit	Spiel verlassen

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Starten Sie das Spiel. Per „^“-Zirkumflex rufen Sie die Konsole auf, in der Sie die aufgelisteten Befehle nutzen. Ersetzen Sie x durch einen Namen aus der Liste. Für mehr Munition erzeugen Sie das Modell, für welches Sie Magazine benötigen.

Cheat	Wirkung
cmdlist	Liste aller Befehle
dog	Unverwundbarkeit
fadeout	Level beendet
fov	Sichtwinkel in Grad
fps 1	Bilder pro Sekunde anzeigen
give all	Volle Standardausrüstung
health 100	Volle Gesundheit
health	Gesundheit angeben
maplist	Kartenliste
noclip	Durch Wände gehen
spawn x	Gegenstand x erhalten
wuss	Waffen und Munition

Zubehörliste:
 weapons/jpn_Model94mg.hag
 weapons/US_Colt45.hag

weapons/Nambu_Pistol.hag
 weapons/type100_smg.hag
 weapons/jpn_44.hag
 weapons/M1_Carbine
 weapons/US45.hag
 weapons/Thomson.hag
 weapons/M38_Arisaka
 weapons/US_Bar.hag
 weapons/US_Thompson_30.hag
 weapons/Springfield_M1903_Sniper.hag
 weapons/US_Garand.hag
 weapons/satchel_charge.hag
 weapons/m2frag_Grenade_sp.hag
 weapons/Johnson.hag
 weapons/US_Riot.hag
 weapons/Model97_Sniper.hag
 weapons/Reising.hag
 weapons/training_Grenade.hag
 weapons/jpnfrag_Grenade.hag
 statweapons/usboys55_placed.hag
 statweapons/model97_turret.hag
 statweapons/uslewis_single_carryable.hag
 statweapons/usquadaa_turret.hag
 statweapons/us50calw_turret.hag
 statweapons/usm2_60mm_mortar_turret.hag
 statweapons/model99_turret.hag
 statweapons/uspackm1a1_turret.hag
 vehicles/zero.hag
 vehicles/p210.hag
 vehicles/val.hag
 vehicles/val_pearl.hag
 vehicles/sbdoanless.hag

»Exklusivfoto: In der neuen Folge geht Pippi Langstrumpf anschaufen.«

HALF-LIFE 2

Um die Cheats nutzen zu können, gehen Sie ins Spielmenü von Steam, rechtsklicken auf „Half-Life 2“ und wählen „Eigenschaften“. Drücken Sie die Schaltfläche „Start-Optionen“. In die Zeile schreiben Sie den Parameter **-console**. Wenn Sie nun das Spiel starten, ist das Konsolenfenster offen und bleibt während des Spielens im Hintergrund. Kehren Sie einfach per „Esc“-Taste ins Menü zurück, um die Befehle einzugeben. Mit der Eingabe **sv_cheats 1** aktivieren Sie die Cheats.

Mit **give** und einem Namen aus der Liste bekommen Sie beliebige Waffen beziehungsweise benötigtes Zubehör. Als Beispiel tippen Sie **give weapon_357** ein, um den Revolver zu erhalten.

Waffenliste

weapon_357
weapon_ar2
weapon_bugbait
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_frag
weapon_physcannon
weapon_pistol
weapon_rpg
weapon_shotgun
weapon_smg1

Zubehör:

item_ar2_grenade
item_battery
item_box_buckshot
item_box_mrounds
item_box_srounds
item_healthkit
item_healthvial
item_ml_grenade
item_suit

Mit dem Befehl **maps *** lassen Sie sich alle Kartennamen auflisten, mit **map plus** dem Kartennamen dahinter starten Sie den gewünschten Level.

Kartennamen

credits
d1_canals_01
d1_canals_01a
d1_canals_02
d1_canals_03
d1_canals_05
d1_canals_06
d1_canals_07
d1_canals_08
d1_canals_09
d1_canals_10
d1_canals_11
d1_canals_12
d1_canals_13
d1_el1_01
d1_el1_02
d1_town_01
d1_town_01a
d1_town_02
d1_town_02a
d1_town_03
d1_town_04
d1_town_05
d1_trainstation_01
d1_trainstation_02
d1_trainstation_03
d1_trainstation_04
d1_trainstation_05
d1_trainstation_06
d2_coast_01
d2_coast_03
d2_coast_04
d2_coast_05
d2_coast_07
d2_coast_08
d2_coast_09

Cheat

buddha Unsterblichkeit
Demoui Abspielmenü
fov x Sichtwinkel in x Grad
god Unverwundbarkeit
impulse 101 Alle Waffen und Munition
impulse 82 Jeep
impulse 83 Luftkissenfahrzeug
noclip Durch Wände gehen
notarget Unsichtbar für Gegner
playdemo x Demo x abspielen
record x Demo x aufnehmen
stop Aufnahme beenden
sv_unlockedchapters 14 Alle Levels anwählbar
Timerefresh Kurzer Leistungscheck
cl_drawhud 0/1 Statusanzeige aus/an
cl_showfps 0/1 Bilder pro Sekunde zeigen aus/an
Mat_fulldraw 0/1 Alles aufrufen aus/an
Mat_wireframe 0/1 Drahtgittermodell zeigen aus/an
R_drawviewmodel 0/1 Waffe ausblenden/zeigen

Wirkung

Die Sprache ändern

Falls Sie lieber mit der Originalsprache spielen möchten, gehen Sie wie folgt vor: Starten Sie Steam, gehen Sie ins Einstellungs-menü und wählen Sie den Reiter „Sprache“. Dort stellen Sie ein, welche Sprache Steam und die installierten Spiele verwenden.

Cheat

enigma Karte aufdecken
fieldpromotion 100 Erfahrungspunkte
isurrender Niederlage
rosieriveter Bauten sofort fertig
swissbank 100 Geld
veday Sieg

Wirkung

KURZ KNACKIG



HALF-LIFE 2

Der große Ameisenlöwe im Nova-Prospekt-Gefängnis ist eine wirklich harte Nuss. Um reichlich Munition zu sparen und die Bestie schnell ins Jenseits zu befördern, benötigen Sie lediglich die Armbrust. Fünf Treffer, egal in welche Körperpartie, und Sie können Ihren Weg durch das Gefängnis weiter fortsetzen.

DENIS ROBERTSON

MEN OF VALOR

Damit Sie nicht ständig Fallen oder versteckten Feinden erliegen, bleiben Sie einfach einem Ihrer Kameraden dicht auf den Fersen und schieben ihn quasi vor sich her. Der Kollege entschärft für Sie die hinterhältigen Fallen und fängt natürlich auch Kugeln ab. Dank den bei Beschuss erscheinenden Richtungsindikatoren wissen Sie, wo der nächste Vietcong sitzt und gehen entsprechend in Deckung.

HANS WEINREICH

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

Indem Sie einen kleinen Fehler im Programm ausnutzen, legen Sie von Anfang an mit einem gut ausgebildeten Vampir los: Starten Sie ein neues Spiel und wählen Sie Clan und Geschlecht des Charakters manuell aus. Nun verteilen Sie alle Punkte, kehren danach aber über die Schaltfläche „Basis“ zur Clanauswahl zurück. Treffen Sie dieselbe Auswahl wie beim ersten Mal und bestätigen Sie wieder. Nun können Sie wieder die Punkte verteilen – zusätzlich zu den zuvor vergebenen!

HOLGER PFLEIDERER

SID MEIER'S PIRATES!

Falls Ihnen das Tanzen zu schwer ist oder Sie unbedingt eine Angebetete bezirzen wollen, benutzen Sie diesen Trick: Immer, wenn die Dame Sie mit einem Wink ihrer Hand zu einer Bewegung auffordert, drücken Sie schnell die Pausetaste. Danach setzen Sie das Spiel normal fort und drücken die geforderte Taste. So haben Sie immer genug Zeit und verhaspeln sich nicht bei den Tanzschritten.

MICHAEL KNAUR

AXIS & ALLIES

Auch bei dem Strategie-Geheimtipp können Sie bescheitern. Betätigen Sie während des Spielens einfach die **Enter**- oder **Eingabetaste**, gefolgt von einem der Cheats:

KURZKNACKIG

SACRED

Sehr praktisch: Bei *Sacred* können Sie auch Amulette von anderen Charakteren in die Waffen einschmieden. Als Beispiel: Wenn Sie die Vampirin spielen und Sie beim Händler ein Amulett vom Magier sehen, so können Sie dies in eine Waffe einschmieden und diese Waffe kann dann auch die Vampirin anlegen.

ERIK REGUL

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Hier finden Sie eine kleine Überraschung: Gehen Sie in das Haus der Schwesternschaft ins obere Stockwerk zu den Zimmern. Bei einer der Türen befindet sich ein Fragezeichen. Aktivieren Sie es und schon erscheint die Porno-Fee.

CHRISTOPHER LEITERT

HALF-LIFE 2

Mit den lästigen Menschenstimmern werden Sie spielend fertig und können diese sogar zweckfremden: Mit dem Graviton „saugen“ Sie die Schnitter einfach an und schleudern sie dann gegen die nächstbeste Wand. Auf kurze Entfernung werden die schwirrenden Blechdosen sofort zerstört. Wenn Sie die Teile aufgenommen haben, können Sie sie sogar im Nahkampf gegen die Combine oder sonstige Gegner verwenden.

MICHAEL BURGOWITZ



Wagen guter Unterführung verlassen:

THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

Bei dem Endzeitspektakel gibt es jede Menge Möglichkeiten, die Waffen zu verbessern. Wenn Sie eine Figur mit technischem Geschick und Talenten wie Waffen reparieren haben, können Sie sich schnell ein paar nützliche Dinge basteln:

1. Ein Laserpointer mit Klebeband und Schalldämpfer lassen sich an eine Steyr TMP und andere Maschinenpistolen bauen.
2. Zudem zaubern Sie mit einer Feile aus einfachen Patronen gefährliche DumDum-Geschosse, die einen Schadensbonus von +1 haben.

TIMO HOLT

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Knöpfen Sie sich während des Spielens einen Ihrer Parkbesucher vor und ändern Sie den Namen auf einen aus der Liste.

Name	Wirkung
Atari	Gäste biegen sich vor Lachen
Chris Sawyer	Gäste springen vor Freude
Frontier	Unkaputtbare Fahrgeschäfte
Guido Fawkes	Erweiterter Feuerwerkseditor
James Hunt	Mit Buggy durch den Park fahren
John Wardley	Höhenbegrenzung aufheben
Jon Roach	Gäste fahren alles andere
Sam Denney	Gäste fahren Achterbahnen



>>Beckenbader hat sich beim Golfen verfahren

THE INCREDIBLES – DIE UNGLAUBLICHEN

Drücken Sie im Spiel die „Esc“-Taste, wählen Sie das „Secret“-Menü und geben Sie folgende Codes ein:

Cheat	Wirkung
AthletesFoot	Wirklich schnell rennen
bHUD	Anzeigen ausblenden
BWTheMovie	Zeitlupe/Modus
DanielTheFlash	Incredipower Laufen
DeEvolve	Kleine Köpfe
Emsternium	Große Köpfe
GazerBeam	Strahlenschuss
Hi	Intro abspielen
Kronos	Windtrails und Superpunch
McTravis	Incredipower Laufen und Rammen
SassMode	Spiel beschleunigen
Showtime	Incredipower
SmartBomb	Alle nahen Gegner vernichten
Unlock	Alle Missionen freischalten
UDDLRLRBAS	Gesundheit aufbessern
YourNameInLights	Credits

Cheats mit unbekannter Wirkung:		
Dandruff	Flexible	SpringBreak
DashLikes	InvertTurret	TheDudeAbides
DiscoRules	Labombe	TonyLoaf
EMode	PinkSlip	



>>Auch keine Leuchten: Neon-Nazis <<

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Starten Sie das Spiel. Nach dem Intro geben Sie in dem Startbildschirm mit dem Hinweis „Press Enter“ die Befehle ein. Falls der Code korrekt war, ertönt ein kurzes Signal

Cheat	Wirkung
davidchoart	David Choe
gimmechiny	Chingy
gimmevisual1	Visual Upgrades Level 1
gimmevisual2	Visual Upgrades Level 2
goforoldspice	Old Spice Vinyl
gotmymingular	Cingular
gottadedge	Edge
gottahavebk	Burger King
needperformance1	Tuningteile Level 1

Cheat	Wirkung
needperformance2	Tuningteile Level 2
opendoors	Doors
ordermeaby	1.000 Startgeld im Karriere-Modus
regmebaby	RXB und Skyline für Quickrace
regmybank	200 Startgeld im Karriere-Modus
shinestreetortight	Unbekannt
tunejapanuning	Japantuning
wannacapone	Capone
yodogg	Snoop Dogg

DIE SIMS 2

Zur Eingabe der Cheats drücken Sie die Tasten „Strg+Shift+C“, wodurch sich das Cheatfenster öffnet.

Cheat	Wirkung
aging off	Sims altern nicht
aging on	Sims altern
deleteallcharacters	Alle Sims entfernen
exit	Cheatfenster schließen
expand	Cheatfenster vergrößern

Cheat	Wirkung
help cheat	Info zu einem bestimmten Cheat
help	Cheats auflisten
kaching	1.000 S-Moneys bekommen
motherlode	50.000 S-Moneys bekommen
moveobjects on	Freies Bewegen und Entfernen von Objekten an
moveobjects off	Freies Bewegen und Entfernen von Objekten aus
slowmotion x	Zeitlupe (x von 0 bis 8, Standard D)
StretchSkeleton x	Skalierungsfaktor der Sims

Half-Life 2

Der quirligste Wissenschaftler der Welt ist wieder auf Achse. Allerdings penetrieren Sie diesmal als Dr. Gordon Freeman in HALF-LIFE 2 nicht nur reihenweise Schurken mit Ihrer Brechstange, sondern Sie schlagen sich auch mit neuartigen Physikrätseln herum. Alle gestressten Doktoranden bekommen hier Rat.

ENDSTATION CITY 17

Ankunft

Fügen Sie sich der Kontrolle. Folgen Sie dem Combine-Wachmann, der sich als Barney zu erkennen gibt, bekannt aus dem ersten Teil. Klettern Sie im Hinterzimmer die Leiter hoch. Zerren Sie eine Kiste vor das Fenster, sodass Sie nach draußen fliehen können. Die Dose ordnungsgemäß in den Mülleimer entsorgen oder den Posten austricksen, um weiterzukommen. Auf den großen Platz hinaustreten und nach rechts abbiegen. Vor der Straßensperre stehen Sie sich in die Seitengasse, steigen auf den Container und klettern über die Leiter auf den Laufsteg. Lassen Sie sich hinter dem Zaun wieder nach unten gleiten. Im Wohnhaus zum Dachboden eilen – die Bewohner weisen den Weg. Über das Dach fluchten, nach links weiter und entlang der Fenstersimse aus der Schusslinie der Soldaten gelangen

EIN DENKWÜRDIGER TAG

Der Transporter

Folgen Sie Alyx. Am Transporter stecken Sie den Stecker wieder ein und legen den roten Hebel um. Nach dem Transport zertrümmert der Protagonist die Bretter mit dem Brechstein und verbeult am besten auch gleich den elektronischen Verfolger, der sonst jeden Schritt den Wachen meldet. An den Gleisen springt er runter und läuft



Steigen Sie in dem Wagon über die Leiter aufs Dach. Von dort kommen Sie mit zwei Sätzen auf die andere Seite des Zauns.

links an den Güterwaggons entlang. Die Palette im Innern des letzten Wagens zerstören und über die Kisten turnen. Ein paar Meter vor der einfahrenden Lok herlaufen, vor der sich die Spielfigur sobald es geht nach links zwischen die Züge rettet. Über die Leiter in einem der Waggons aufs Dach steigen, weiter zum nächsten Wagen und schließlich über den Zaun springen.

KANAL-ROUTE

Flucht vor den Wachen

Über das Dach laufen. Von den Metallstufen aus hupsen Sie auf den Wagen und rüber zu der Leiter. Schießen Sie auf die Fässer, um die Verfolger abzuschütteln. Durch den Schuppen gehen, daneben den umgebogenen Zaun überwinden und durch den Schacht am Container robben. Auf die Gleise springen, rechts die Treppe hochgehen. Dem einzig

möglichen Weg folgen. Bahnen Sie sich mit dem Brechstein einen Weg bis zur Kloake.

Der Abwasserkanal

In dem roten Behälter treffen Sie Freunde. Schlagen Sie sich durch den Bretterverschlag. Laufen Sie vor zu den Wachen und gleich rechts um die Ecke in die offene Rohre. Oben an der Leiter besetzt Ihre Spielfigur das Geschütz. Auf die Holzstützen unter der Plattform mit dem Fass feuern und schnell über den Sims verschwinden. Ins Wasser tauchen, bevor die brennenden Fässer explodieren und durch das eben zerborstene Gitter schlupfen. Draußen auf die Tonnen vor dem Holzsteg schießen, um sich der Soldaten zu entledigen. Dahinter durch den Spalt bei den fast verschütteten Torbögen kriechen. Gordon Freeman springt ins Wasser und zieht sich vor dem Absperrgitter rechts an der Leiter hoch. Er schwimmt in die linke hintere



Tragen Sie die Ziegelsteine auf die Diele, damit diese sich zur anderen Seite neigt. Schließlich hechten Sie von dort auf den Rand der Mauer rechter Hand.



Steigen Sie hier neben dem Container aus. Durch das Loch an der Seite schießen Sie auf die roten Fässer. Die Druckwelle schleudert die Türen auf und Sie können durchfahren.

H

Ecke, klettert an der schrägen Plattform aus dem Wasser und betritt auf der anderen Seite erneut die Kanalisation.

Das Gunship

Die Steine auf das in die Luft ragende Ende der Diele legen, die sich dadurch auf die andere Seite neigt und Ihnen den Sprung auf die Mauer ermöglicht. Der Hubschrauber schießt in Salven, dazwischen rennen Sie los. Verstärken Sie sich zunächst hinter dem Stahlträger rechts, dann flitzen Sie nach links über den Mauervorsprung. Warten Sie die nächste Salve ab, sprinten Sie dann über die Holzbalken bis zur blauen Tür. Im Inneren finden Sie rechts an der Leiter Zubehör. Etwas weiter kriechen Sie links unter einer Mauer durch und entdecken eine im Wasser treibende virtuelle Leiche nebst Hinterlassenschaften. Dem Heli entkommen Sie endgültig durch einen kurzen Sprint nach links.

Die Manhacks

Bei dem netten Herrn in Blau benutzt Gordon rechts die Leiter und sackt die Habseligkeiten ein. Die Gittertür geschlossen lassen und auf die Manhacks feuern – diese kommen so nicht an ihn heran. In dem „Käfig“ im Außenbereich ist Beilung angesagt, räumen Sie den Durchgang frei und schließen Sie die Tür hinter sich. Steigen Sie durch den Luftschaft hinter dem rot illuminierten Rohr. Unten an der Leiter robben Sie zu den Combine und zwingen sich rechts durch die Stahlstäbe, wo Sie unter anderem eine Granate erhalten. Tauchen Sie am überdimensionalen Quirl, am Grund schwimmen Sie durch die Öffnung linker Hand. Der Weg führt über die dicke Pipeline. Das Holz zertrümmern und runtergleiten. Links unter dem Rohr gammelt einiges an Krmskrams, rechts kommen Sie weiter voran. Die Tonnen in dem Raum mit den vielen Manhacks hochjagen, die Leiter nach oben nehmen und über das Rohr an der Decke balancieren. In dem Schacht hangeln Sie sich von Leitung zu Leitung nach unten, drehen am Ventil und heben so den Wasserspiegel. Im vorigen Raum über die Sprossen runtersteigen und nach

nebenan schwimmen. Dr. Freeman entfernt die Bretter am Grund und springt auf die freigesetzten Kabelrollen. Begeben Sie sich in den Kanal. Erklimmen Sie die Dielen und lassen Sie sich am Ende wieder runterfallen – Sie landen hinter dem zugemauerten Durchgang.

WASSERGEFAHR

Eine Seefahrt...

Springen Sie mit dem Gefährt über die Rampen, ohne das Boot kommen Sie nicht weit und sind verloren. Bei der roten Scheune halten. Auf dem Dachboden das Fass entfernen, das den Flaschenzug blockiert und den Nachschub einheimen. In der ersten Sackgasse steigen Sie aus, robben links durch das Rohr und nehmen oben die blauen Plastikbehälter mit. Stopfen Sie die Kanister in den Käfig unter der Rampe. Stoppen Sie an der Stelle, an der der Transporter die Soldaten absetzt. Rechts sehen Sie das orange Logo vor einem Schacht, der in eine Höhle mündet.

Die große Schleuse

Bahnen Sie sich einen Weg durch das Gebäude. Der Wagen linker Hand bietet Schutz, während Sie sich an das MG-Nest pirschen. Schieben Sie ihn in geduckter Haltung vor sich her. Wenn Sie nahe genug dran sind, pfeffern Sie eine Granate hinter die Barrikade. An der kaputten Torsteuerung nach rechts wenden, die Benzinfasser hinter dem Maschendrahtzaun hochjagen. Der dadurch losgelöste Stahlträger stößt die Tore auf. Auf dem Rückweg bemannen Sie das MG.

Tor 5

Ein kleines Physikrätsel erwartet Sie zwischen den zerbrochenen Betonrohren. Nehmen Sie die Steine aus dem einen Käfig, senkt sich der andere. Die nächste Sperre betreten Sie rechts durch die Tür mit dem Vorhängeschloss – ein Treffer, und es ist offen. Drücken Sie im Tower den Knopf, die Schleuse geht auf. Per dort montiertem Geschütz entledigen Sie sich des Helikopters. Weichen Sie den abgeworfenen Minen aus.

In der nächsten Sackgasse parken Sie das Luftkissenboot vor der Holzrampe. Stoßen Sie die Waschmaschine vom Gerüst und ziehen Sie den Hebel

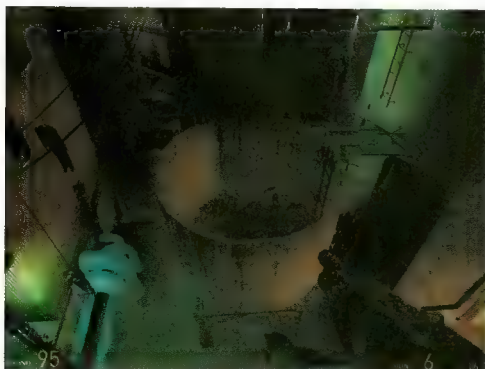
Endlich ein Bordgeschütz

Freeman feuert auf den Hubschrauber. Den Angreifer entkommt er rechts über den Betonsteg. An der Stelle, an der ein Transporter über seinen Kopf hinwegbraust, macht er einen kurzen Abstecher rechts in die Sackgasse. Die zwei Raketenpanzer bei den Schiffswracks demolieren. Im zweiten roten Container stehen Fässer im Wasser. Der Protagonist kommt per pedes von der Seite und sprengt sie, um mit dem Boot durchzufahren. Die nächste Schleuse hochkurbeln, dahinter rechts über den Brettersteg zum Haus fahren, sich dort neu bestücken. Rechts herum weiter bis zur nächsten Torsteuerung spazieren. Das fünfte Kapitel lehrt Sie nur den Umgang mit dem Gravitations-Manipulator.

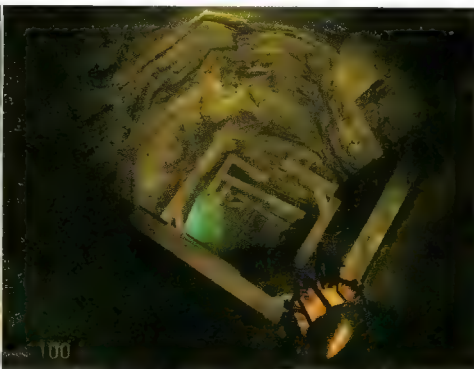
RAVENHOLM

Nutzen Sie die Umgebung aus

Bis zur Mitte dieses Kapitels ist Munition Mangelware, doch nun verfügt Freeman über die Gravity Gun. Experimentieren Sie mit den umherliegenden Gegenständen: Sägeblätter, explosive Fässer, Gasflaschen erweisen sich als mächtige Waffen. Versuchen Sie mehrere Zombies so anzulocken, dass die in einer Reihe stehen. Mit einem Treffer schalten Sie auf einen Schlag eine Menge Feinde aus. Locken Sie die Gegner in die Klingenfallen; anschließend kriechen Sie darunter weg oder schalten die Rotoren aus. Die Flammen steuern Sie über die Ventile für die Gaszufuhr und entzünden bei Bedarf mit den roten Knöpfen daneben das Gas erneut. Am brennenden Scheiterhaufen bekommen Sie erstmals Hilfe vom Prediger. Locken Sie Zombies in die Nähe des Feuers. Dann links hinter der Säule das Ventil schließen und das Gebäude betreten. Legen Sie im ersten Stock den Schalter um, damit kein Strom mehr fließt und Sie unbeschadet über den Zaun klettern können.



Hechten Sie in den mit Wasser gefüllten Bottich. Gordon landet weich und übersteht das ohne Probleme. Daneben nehmen Sie die Sprossen nach oben.



Hangeln Sie sich von einem Balken zum anderen Schritt für Schritt nach unten. Bei einem direkten Sturz segnet Dr. Freeman das Zeitliche.

Steigen Sie ganz nach oben, hechten Sie zu dem Gebäude hinter Ihnen und gehen Sie über den Steg links vor dem Gitterzaun.

Über die Dächer

Raus auf die Straße gehen und die Gegner unter das hangende Auto locken. Im richtigen Moment den Hebel betätigen, um die Feinde zu zerquetschen. Rechts an dem orangenen Zeichen ein Brett anlehnen oder von oben hineinspringen – dort ist Munition verborgen. Das zweite Auto herablassen und schnell draufspringen. Lassen Sie sich hochziehen, um über die Bretter das Fenster zu betreten. Kämpfen Sie sich nach draußen durch in den kleinen Hof. Weiter rechts die Leiter rauf und durch das Fenster. Für etwas Nachschub entern Sie den Dachboden gegenüber. Den Gang entlang gehen bis auf die Straße, den Waschraum betreten (zu erkennen an den Waschmaschinen). Kämpfen Sie sich mit den Heizkörpern vor bis aufs Dach, wo Sie die Schrotflinte erhalten. Springen Sie von dort in den gegenüberliegenden Wassertank, die Leitern rauf aufs Dach. Den Aufzug nach unten nehmen.

Massenkämpfe

Über die Holzbretter gelangt der Doc auf eine verzweigte Straße, wo Umhängen an Gegnern warten. Bleiben Sie in Bewegung, da immer neue verschrobene Gestalten auftauchen. Auf den beleuchteten Steg steigen und am Hebel ziehen. Dann wieder runterklettern, nach rechts um die Ecke, über die Kisten aufs Dach und von dort zu der Plattform, die Sie eben bewegt haben. Weiter die Leiter hoch und in das Fenster hinein. Die Feinde abwehren, während Sie auf die Transportgelegenheit des Predigers warten. Mit ihm kämpfen Sie sich über den Friedhof bis zum Hebel vor, wo er Ihnen das Tor öffnet. Das Gebäude betreten. Beim Loch springen Sie vorsichtig von Balken zu Balken nach unten. Dort hopen Sie von einem Steg aus auf die Stützbalken über den Zaun. Tiefer in der Mine entdecken Sie ein weiteres Loch: dort hinein! Vor den Stützbalken lassen Sie sich von dem Tentakel des Barnacles hinaufziehen, um sich neu zu bestücken. Springen Sie

über das Holzgerüst im Wasser. Laufen Sie bis zu der Lore mit der Klinge. Per Hebel fährt diese rauf und runter und besiegt nach und nach für Sie die Gegner. Der Lore weichen Sie in den Nischen aus.

An der Oberfläche

Drehen Sie sich am Ausgang des Stollens um und erklimmen Sie die Röhre. Sprinten Sie auf den Schienen, um den Snipern zu entweichen. Werfen Sie von unten die gefundenen Granaten in die Verstecke. Kriechen Sie unter den Waggons vorwärts, bis Sie auf die Combine treffen. Kämpfen Sie sich weiter vor bis zu dem Schrottplatz. Die Garage betreten, wo Sie die Rebellen im Kampf gegen die Soldaten unterstützen.

HIGHWAY 17

Rasante Fahrt

Steigen Sie in den Buggy. Nachdem Sie auf dem Boden angekommen sind, benutzen Sie schnell die Gravity Gun, um den Wagen wieder aufrecht hinzustellen. Diese Methode funktioniert jedes Mal, wenn Ihr Fahrzeug umgefallen oder stecken geblieben ist. Lassen Sie sich auf keine Kämpfe mit den Ameisenlöwen ein, da diese in schier endloser Zahl auftreten. Lieber gleich einsteigen und auf die kaputte Brücke fahren. Benutzen Sie den Turbo, um über den Abgrund zu schaukeln. An der Straßensperre nach rechts hochfahren, Richtung Tunnelleingang. Sie durchbrechen die zweite Absperrung, befahren den Tunnel und biegen direkt danach rechts ab. Runter von der Straße, einfach auf die Hütte zuhalten. Oben angelangt, biegen Sie scharf nach links ab und brausen direkt durch den Zaun. Unten immer geradeaus am Strand entlang, bis Sie zu dem Rebellenstützpunkt kommen und aussteigen.

Der Luftangriff

Besorgen Sie sich dort den Raketenwerfer und vernichten Sie das Gunship. Danach mit dem Buggy durch das nun offene Tor donnern und kurz darauf nach rechts von der Straße abbiegen. Bis zum Verladehafen fahren. Gordon beseitigt die Soldaten und

lässt den Wagen in der Nähe des Aufstiegs stehen. Begeben Sie sich in den Kran, wo Sie den Schalter für die Leiter betätigen. Dann klettern Sie die andere Leiter hinauf bis in den Kontrollstand. Nutzen Sie den mächtigen Magneten zuerst, um die hochgeklappte Brücke umzustossen, dann um die Combine zu besiegen und schlussendlich um Ihren Buggy vom Strand hoch vor die große Halle zu hieven. Nun gehen Sie ebenfalls dorthin, betreten die Halle und legen im hinteren Raum den Schalter um. Steigen Sie in Ihr Fahrzeug und rollen Sie durch das geöffnete Tor die Rampe rauf. Durch das breite Fenster in der kleinen Halle können Sie hindurchfahren. Folgen Sie dem Straßenverlauf, das Gunship zunächst ignorieren. Springen Sie wieder per Turbo über die Brücke. Dort, wo die vielen Schrottkarren den Weg versperren, steigen Sie aus, zücken den Raketenwerfer und hängen den Verfolger ab. Munition gibt es im weißen Kleinbus. Mit dem Gravitations-Manipulator lassen sich die Fahrzeuge locker aus dem Weg räumen.

Energiesperren deaktivieren

An der Energiesperre steigen Sie aus und folgen dem Kabel an den Strommasten, bis hin zu dem Fahrzeug, das die Energie liefert. Entfernen Sie die Kette; der Wagen rollt den Abhang herunter und reißt das Kabel ab. Hinter dem eingezäunten Tank neben dem Combine-Auto stecken Sie Munition ein und betrachten nette Zeichnungen. Mit dem Geländewagen fahren Sie weiter bis zu den Häusern an der Brücke. In der Hütte rechts im ersten Stock bekommen Sie die Armbrust. Gehen Sie ganz nach links, gleiten Sie auf den Trampelpfad in den Klippen und treten Sie durch die Tür im Brückenposten. Unser Held balanciert über die Streben unter der Brücke, bis ans andere Ende. Er kämpft sich dort bis zum Kontrollraum vor und zerstört den Schalter links neben dem Schrank, um die Barriere zu deaktivieren.

Über die Brücke

Benutzen Sie die Brückenkontrollstation und gehen Sie dann den ganzen Weg über die



Mit dem Magneten plätten Sie erst die Wachmannschaft, damit Sie ungefährdet zur Fabrik laufen können. Stoßen Sie dann den Steg (1) um und setzen Sie das Auto vor der Halle ab (2).



Nehmen Sie an dieser Stelle die Beine in die Hand. Ist das Geschütz im Bunker gegenüber erst mal besetzt, haben Sie es schwer, lebend dort anzukommen.

Brücke zurück, wieder an den Häusern vorbei, bis zu Ihrem Auto. Fahren Sie links die Anhöhe rauf und auf die Schienen. Wenn Sie über die Brücke fahren und schnell genug sind, weichen Sie dem Zug am Ende nach links aus.

SANDLÖCHER

Der Leuchtturm

Stoppen Sie bei den Wracks im Tunnel, rechter Hand schieben Sie sich durch den Lüftungsschacht ins Büro. Brausen Sie weiter über die Küstenstraße, bei den ersten Autos zum Strand abdrehen. Rechts liegt an einem Ruderboot etwas Nachschub, gegenüber stehen Kisten hinter einem Fischkutler bereit. In der weißen Villa an der Straße gibt es eine Armbrust. Um die Straßensperre zu öffnen, werden drei Batterien benötigt, die Sie an die Steuerkonsole in dem Wachhäuschen anschließen. Zwei davon finden Sie im Haus. Die dritte befindet sich im Motorraum eines der Autowracks. Eventuell ist diese von einer vorangegangenen Explosion herausgeschleudert worden, nehmen Sie die nähere Umgebung in Augenschein. Das Auto in der Garage parken. Bahnen Sie sich einen Weg zum Leuchtturm, den Sie hochsteigen. Gordon nimmt die Raketen und heizt dem Helikopter ein.

Die Ameisenlöwen

Ihre Spielfigur klettert über die Klippen links in die Höhle. Nicht auf dem Sand gehen! Sonst greifen jede Menge Ameisenlöwen an. Vor den Hütten beispielsweise die am Boden liegende Tür und das Blech abwechselnd über den Sand ziehen und sich auf diese Weise bis zum Haus links mit dem Generator vorarbeiten und ihn starten. Die Ameisenlöwen haben Angst vor dem großen „Hammer“ und bleiben auf Distanz. Die Kisten in aller Ruhe in Augenschein nehmen.

Der Ameisenlöwenboss

Im nächsten Abschnitt gräbt sich ein großer, fieser Käfer aus dem Sand. An ihm vorbeilaufen, dahinter wartet ein Freund hinter einem

MG, der Sie tatkräftig unterstützt. Folgen Sie nach dem Kampf dem Außerirdischen. Er lehrt Sie den Umgang mit den Pheromonkugeln. Die anrückenden Ameisenlöwen besänftigen Sie durch einen kurzen Druck auf den Ball. Schalten Sie die Stampfer aus, damit die Krabbeltiere Ihnen bis zu den feindlichen Stellungen folgen.

Die Bunker

Am Strand duckt sich Freeman soweit es geht und sprintet von Deckung zu Deckung am Ufer entlang. Etwa in der Mitte geht er nach links zwischen den Türmen durch und bahnt sich einen Weg durch die Befestigungsanlagen. Auf der freien Fläche mit dem Bunker gegenüber ist Schnelligkeit gefragt, da sonst das Geschütz besetzt wird und neue Truppen nachrücken. In der Höhle mit dem Lagerfeuer die Stützen des Holzstegs zerbroßen. Bis zu den Laufgittern hochsteigen. Durch die Tunnel und zwischen den Bauwerken von einem Wachturm zum nächsten wandeln. Oben am Haus bekommt Freeman Raketen, die er gegen den Hubschrauber einsetzt. Vor dem obersten Gebäude den weißen Gastank sprengen. Die Wucht der Explosion reißt ein Loch in die Wand. Nacheinander die beiden Ventile im Raum dahinter betätigen, um die Feuer zu ersticken.

NOVA-PROSPEKT

Zellenblock A3

In der einzigen beleuchteten Zelle befindet sich ein Durchgang. Stellen Sie sich nicht vor die Selbstschussanlagen, diese reagieren feindlich auf Sie. Werfen Sie die Dinger um, sie deaktivieren sich selbst. Steigen Sie ins Wasser, in der gegenüberliegenden Ecke klettern Sie über die Treppenstufen nach oben. In dem Raum mit den zwei Geschützen auf der Galerie schlagen Sie sich auf halber Höhe durch die Balken neben der weißen Tür.

Der Ameisenlöwenboss

Im Waschraum trifft der Protagonist wieder auf eines der großen Krabbeltiere. Er gibt Fersengeld, kriecht durch die Mauerspalten und raumt die verammelte Tür rechts hinten frei.

Freeman flüchtet dort hinein, der Ameisenlöwe folgt nicht. Gegenüber stehen Selbstschussanlagen, denen er zunächst nach links durch die Gittertür entgeht. Diese öffnet sich erst nach kurzer Zeit. Der Doc legt den Hebel in dem Wachkabuff um. Ist die Tür versperrt, zieht er per G-Manipulator den Stecker neben dem Behandlungssessel, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Oben betätigt er noch einen Schalter, nun fährt das Gitter hinter den eben passiert Selbstschussanlagen zur Seite.

Das Kraftfeld

Das Kraftfeld hinter den Kanonen kann Ihre Spielfigur nicht überwinden, in der Seitenwand befindet sich allerdings ein Lüftungsschacht, durch die sie sich schiebt. Per Manipulator die Schaufel in den großen Rotor stecken.

Zellenblock B4

Achtung, die roten Laserstrahlen lösen Sprengfallen aus! Halten Sie entweder eine Heizung oder ein Fass vor sich, um die Kugeln der Autokanonen abzuwehren. Gehen Sie den einzig möglichen Weg. Legen Sie links den Schalter bei dem Fernseher um und marschieren Sie in die andere Richtung weiter. In der Wäscherei existiert auf der rechten Seite ein Alternativweg, durch den Sie bis zu den Verteidigern kommen. Biegen Sie in dem Gang nicht links in das blutverschmierte Zimmer ab. Dort lauert ein giftiger Zombie, und im Hauptraum hängen die Combine-Männer ab. Arbeiten Sie sich durch die Küche vor. Oben im Büro hechten Sie durch das zerbrochene Fensterglas. Linker Hand räumen Sie den Durchgang von den grünen Mülltonnen, um dem Riesenkraabler zu entkommen. Draußen im Geröll schieben Sie eine Kiste vor das Loch, in dem Feuer brennt, und klettern rein, bevor Ihr Protagonist von den sich bewegenden Metallpfeilern zerquetscht wird.

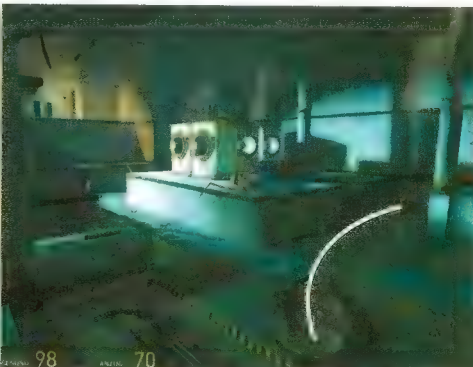
VERFLECHUNG

Raus aus dem Gefängnis

In City 17 folgt Freeman Alyx zum Aufzug. Die beiden werden von einigen Combine



Improvisieren Sie aus den rumgammelnden Bauteilen einen Weg bis zum ungefährlichen Grasland. Im Hintergrund sehen Sie das Haus mit dem Generator für den Stampfer.



Falls Ihnen der Kampf in der Waschküche zu schwer ist, flüchten Sie durch den Gang. Vorsicht, dort rennt dafür ein giftiger Zombie auf Sie zu.

(am Fahrstuhlhausgang sowie im Treppenhaus) erwartet, doch die sind problemlos auszuschalten. Nachdem Alyx mit ihrem Vater gesprochen hat, schickt die Freiheitskämpferin Sie allein los. Springen Sie über die Kisten ins Gefängnis. Hinter den Regalen im Büro ist ein Luftschacht versteckt. Die Brechstange benutzen. Die Headcraps im folgenden Raum mit der Maschinenpitole erledigen.

Kabelsalat

Verschansen Sie sich im Büro und nehmen Sie die Gegner mit der Schrotflinte aufs Korn. Vorsicht: Am Ende des nächsten Gangs stehen zwei stationäre Selbstfeuergeschütze. Eine Granate reicht, um diese zu zerstören. Greifen Sie weitere Granaten von der Bank und werfen Sie die durchs Kraftfeld in die offene Tür, in die auch das Kabel führt. Anschließend ist der Stromkreis unterbrochen und Sie kommen weiter. In der Kommandozentrale die beiden Selbstfeueranlagen aus dem Schrank holen und je eine links und rechts auf den Podesten positionieren. Alyx' Anweisungen folgen und auf die Manhacks achten.

Mit Tonnen übers Wasser

Während Alyx die nächste Sicherheitschleuse zu knacken versucht, gehen Sie nach links. Vermeiden Sie Kontakt mit dem unter Strom stehenden Wasser. Springen Sie stattdessen über die Belüftungsrohre und stoßen Sie mehrere Tonnen mithilfe des G-Manipulators vor die Plattform, um sicher nach oben zu gelangen. Das Treppenhaus durchqueren und anschließend die Combine vom ersten Stock aus mit Granaten bewerfen. Nach unten springen und die Selbstfeuergeschütze aufstellen. Achtung! Die Gegner greifen von vorn und hinten an. Falls Ihnen die Munition ausgeht, finden Sie in einigen Zellen Nachschub. Die Stellung halten, bis Alyx eintrifft.

Suchen Sie Deckung!

Im dunklen Gang erwarten Sie zahlreiche Combine und Scanner. Suchen Sie hinter Schranken und Mauervorsprüngen Deckung.

Die Kisten bieten keinen ausreichenden Schutz! Nehmen Sie Kontakt zu Judith auf und bringen Sie sie zu Alyx' Vater. Platzieren Sie die Selbstfeuergeschütze an möglichst vielen Stellen rund ums Combine-Portal, auf diese Weise die Angreifer in Schach halten. Fluchten Sie abschließend über das Portal.

ANTIBÜRGER EINS

Kaltschnäuziger Partner

Halten Sie sich im Hintergrund und überlassen Sie Ihrem Blechhund Dog die Drecksarbeit. Über den Zaun springen und im ersten Gang links über den Schutthaufen kriechen. Den Hinterhof durchqueren und am Marktplatz die vier Freiheitskämpfer mitnehmen. Zurück im Hinterhof die Plattform mit der Gravity Gun wegsprengen und nach unten springen. Vorsicht vor den Jumpers. Kampfen Sie sich mit Ihren Mitstreitern von Deckung zu Deckung. Auf diverse Flugobjekte achten.

Flucht durch den Keller

Nachdem Sie den Auftrag bekommen haben, die Barnkaden zu stürmen, verlassen Sie das Haus durch den Keller. Benutzen Sie die Armbrust, um weiter entfernte Gegner zu eliminieren. Laufen Sie durch den Hauseingang links vor der Barrikade und betätigen Sie den Schalter, um das Tor zu öffnen. Weiter geht es in dem Haus hinter Ihnen, das Sie von unten nach oben säubern müssen.

Angriff der Manhacks

Im Autotunnel halten Ihre Mitkämpfer Ihnen die Manhacks vom Leib. Rechts an dem Tankkaster vorbeigehen, auf den Gitterkäfig springen und in der Mitte nach unten hüpfen. Jetzt das Türschloss knacken und den Kameraden Einlass gewähren. Später die stationären Geschütze benutzen, um weitere Manhacks abzuwehren, bis der Helfer den Durchgang freisprengt hat. Da die Tür versperrt ist, den Tunnel suchen und hindurchkrabbeln. Mithilfe der Gravity Gun und den überall umherstehenden Kisten eine Brücke bauen, um nicht mit dem kontaminierten Boden in

Kontakt zu kommen. Die Rohre am Ende des Tunnels (bei dem weißen Auto) nach oben klettern und durch den Luftschacht entkommen. Kämpfen Sie sich durch das komplette Haus, ehe Sie über die Zugbrücke ins gegenüberliegende Gebäude vorstoßen. Betätigen Sie den Schalter, um auf dem Dach die zweite Zugbrücke herunterzulassen. Im nächsten Haus erwarten Sie mehrere Zombies sowie Alyx

Schützen Sie Alyx!

Halten Sie auf der Straße Alyx die Gegner vom hubschen Leib (vor allem die Combine-Elitekrieger!), während sie versucht, den Reaktorkern freizulegen. Nachdem die Schöne auf dem Dach verschwunden ist, begeben Sie sich in den Straßengraben und das darunter liegende Kellergewölbe. Mithilfe des Gravitrans entfernen Sie den Riegel hinter der Eisentür, anschließend schieben Sie die Fasser beiseite, um auf die Heizungsrohre zu gelangen. Im Treppenhaus ist eine weitere Tür, zu öffnen vom Nebenraum. Mischen Sie sich in der Kanalisation nicht in das Gerangel mit den Zombies ein! Betätigen Sie im orangefarbenen Baucontainer den Hebel, um den Lastenaufzug zu holen. Das rote Fass zerstören. Den Hebel im Container erneut drücken und anschließend rasch zurück auf den Lastenaufzug springen, um zur anderen Seite zu gelangen. Schlagen Sie sich nach oben durch.

FOLGT FREEMAN

Scharfschützen voraus!

Ihr Protagonist sprintet von Hauseck zu Hauseck, damit die Scharfschützen ihn nicht erwischen. Verwenden Sie die umherliegenden Objekte wie das Auto oder Multitonnen als Schutz – mit dem G-Manipulator kein Problem. In dem Haus am Ende der Straße frischen Sie im Badezimmer Ihre Lebensenergie auf. Im Keller liegt ein Verletzte. Dort zerschießen Sie an der gegenüberliegenden Seite die Holzbalken und zücken sofort die Schrotflinte gegen die ansturmenden Zombies. Über das Treppen-



Im Wasser bekommen Sie durch elektrische Schläge Gesundheitspunkte abgezogen. Bauen Sie sich aus den blauen Behältern einen Übergang zur Treppe.



In der vermeintlichen Sackgasse stellen Sie sich in den Nebenraum. Per Gravitrans entfernen Sie den Holzbalken vor der Doppeltür und Sie können passieren.

haus gelangen Sie nach oben. Warten, bis der Scharfschütze alle Monster getötet hat. Weitergehen. Auf dem Dach in Deckung bleiben, dann zu Barney sprinten, um im richtigen Moment Granaten in die Fenster mit den Scharfschützen zu werfen. Eine Etage nach unten gehen und das Gebäude durch die zertrümmerte Wand verlassen.

Weg ins Haus

Ein explosives Fass schnappen und es auf den Geschützturm am Treppenaufgang schleudern. Nach der Zwischensequenz durch den Flur marschieren. Aufpassen: Selbstfeueranlagen! Draußen schmutztracks zu dem Haus am anderen Ende der Straße rennen und die Tür öffnen. Auf keinen Fall stehen bleiben, sonst werden Sie von dem Energiestrahle getroffen. Geradeaus über den Hof bis in den Unterstand in der Mitte rennen und dann weiter in die gleiche Richtung bis zum nächsten Eingang. Die Gefangenen befreien, indem Sie das Schloss an der Gittertür aufschließen. Am Vordereingang vorbeimarschieren, bis Sie ans hintere Ende gelangen. Dort den Stecker für das Kraftfeld mit der Gravity Gun herausziehen

Im Haus

Betreten Sie die linke Tür. Durch die Lasersensoren laufen und eine Granate in den Schacht der Kanone werfen, die aus dem Boden fährt. Überall im Haus versperren Kraftfelder den Weg. Diese lassen sich erst deaktivieren, wenn alle drei Generatoren zerstört sind. Wieder die Laserschranken bis zum Türrahmen durchqueren und die Granate mit der Sekundärfuertaste werfen, damit sie genau in die Öffnung kullert. In der nächsten Etage schließen sich Ihnen neue Teammitglieder an. In der Mitte finden Sie den ersten Generator, den Sie mit der Gravity Gun deaktivieren.

Die Generatoren

Am anderen Ende des Gebäudes befindet sich ein mit Fallen gespickter Raum. Die Laserschranken passieren Sie unbemerkt, indem Sie zunächst auf das Schaltpult und

danach auf das Rohr an der Wand springen. Der letzte Generator befindet sich im Raum gegenüber auf der anderen Seite der Galerie. Barney öffnet Ihnen den Weg zum Dach, das von zwei Gunships bewacht wird. Im Anschluss folgt der Kampf gegen die Strider. Füllen Sie Ihre Lebensenergie im Bunker in der Mitte auf und holen Sie sich im Haus rechts Raketennachschub. Feuern Sie die Geschosse stets aus der Deckung heraus. Im Tunnel darauf bricht von hinten ein Strider durch. Fliehen Sie vor ihm nach links in das Haus. Die Geschosse des Striders räumen Ihnen den Weg frei, während Sie von Deckung zu Deckung rennen. Am Ende des Levels vom Dach der Ruine aus die verbleibenden Strider bekämpfen. Anschließend über die Balken in Richtung der Pferdestatue balancieren.

Unsere Wohltäter

Über den linken Felsenrand gelangen Sie in die Nähe des Turms. Tasten Sie sich vorsichtig am Abgrund entlang. Timen Sie Ihren Sprung exakt, um auf die gegenüberliegende Seite zu kommen. Suchen Sie einen Weg durch das Außengerüst des Turms. Dort ist es sehr dunkel, also mit der Taschenlampe leuchten, damit untere Ebenen sichtbar werden – auf die können Sie hüpfen. Am Ende des Labyrinths gelangen Sie zu einem Förderband, an dem Transporterkapseln befestigt sind. In die Nähe des hinteren Transporters gehen (der erste Transporter landet in einem tödlichen Laserstrahl und ist daher nicht empfehlenswert) und einsteigen. Genießen Sie die Aussicht während der langen Kamerafahrt

Noch ein Strider

Mit der neuen Gravity Gun ist es ein Kinderspiel, anstürmende Krieger auszuschalten: Die Soldaten fliegen wie Puppen durch die Gegend. An der Wand finden Sie zudem regelmäßige Aufladegeräte für Ihren Anzug. Wenn Sie auf Kraftfelder treffen, die den Durchgang versperren, halten Sie nach einem dahinter liegenden Energiefeld Ausschau: Die Kugeln, die darin schweben, las-

sen sich mittels Gravity Gun ansaugen, bis das Kraftfeld verschwindet. Später stoßen Sie auf einen Glasaufzug, der nach Betätigung des dazugehörigen Schalters mehrere Minuten nach oben fährt, während ringsherum Sicherheitsleute schießen. Benutzen Sie die Energiekugeln der Kraftfelder als Distanzwaffe. Es folgt der letzte Kampf gegen einen Strider. Ducken Sie sich hinter die Transporterkapseln, um den Schüssen zu entgehen. Schleudern Sie vorsichtig aus der Deckung heraus Energiekugeln auf seinen Körper. Ziehen Sie den Kopf ein, dann wird Ihnen nichts passieren.

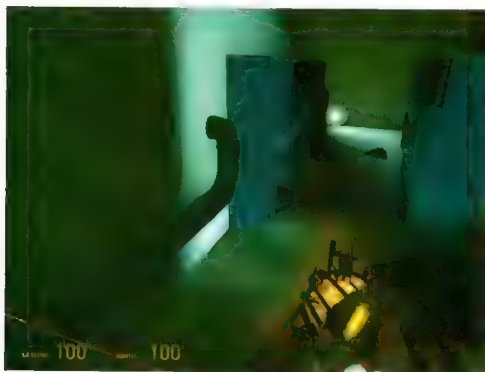
Dunkle Energie

Nach Judiths Sinneswandel und einer Explosion haben Sie wieder die Kontrolle über Gordon. Folgen Sie Alyx bis zum Aufzug, wo sie ihre Reparaturfähigkeiten demonstriert. Die Gravity Gun einsammeln, die neben dem Schaltpult liegt. Bevor Sie mit dem Fahrstuhl nach unten fahren, Ihren Anzug an der Wand aufladen. Unten erwartet Sie ein erneuter Monolog des großwahnwitzigen Dr. Breen. Dann stürmen von rechts Wächter heran und machen kurze Bekanntschaft mit Ihrer Gravity Gun.

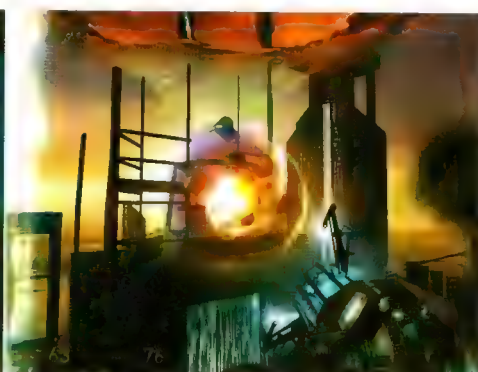
Showdown im Reaktor

Bewegen Sie sich am Rand des Reaktors nach rechts, bis Sie zu den Energiekugeln kommen. Diese lassen sich absaugen, bis das dazugehörige Feld verschwindet und Sie weitergehen können. Sind die Combine-Soldaten außer Reichweite, benutzen Sie die angesaugten Energiekugeln als Waffe. Mit den Reaktoraufzügen gelangen Sie bis ganz nach oben. In der Mitte ist ein weiteres Aufladegerät für Ihren Anzug versteckt. Oben angekommen, saugen Sie weitere Energiekugeln aus dem Feld und schleudern die auf den sich drehenden Reaktorkern, bis er auseinander fällt. Wird Ihre Lebensenergie knapp, widmen Sie Ihre Aufmerksamkeit den Gunships, die nach ein paar Treffern abziehen. Das Spielchen wiederholen, bis der Bildschirm hell aufleuchtet. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben soeben die Welt gerettet – oder doch nicht?

ANSGAR STEIDLE



Über dieses Rohr umgehen Sie die überall verteilten Laserschranken, um den Raum unbeschadet zu durchqueren. Im anderen Eck des Raums schalten Sie das Sicherheitssystem einfach ab.



Schleudern Sie die Energiekugeln aus dem Feld links auf den Energiekern. Die Stabilisierungsmechaniken gehen dadurch flöten und Dr. Breens Fluchtversuch scheitert.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Ob Sie als Liebhaber moderner Schusswaffen Rambo Konkurrenz machen oder eher Sam Fisher nacheifern möchten – **VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES** lässt Ihnen freie Hand. Wir zeigen, wie Sie sich in der dunklen Welt zurechtfinden.

ALLGEMEINE TIPPS

Bedienung umstellen

Eigentlich eine Banalität, könnte man meinen. Stellen Sie aber in den Optionen besser gleich die Steuerung um. Sonst bekommen Sie Schwierigkeiten, Objekte zu benutzen oder zu finden und drücken jedes Mal „6“, um sich richtig umsehen zu können. Einfach unter „Maus“ ein Häkchen bei „Mausblick“ setzen, schon klappt es, wie bei anderen Spielen aus der Ego-Perspektive.

Welchen Charakter soll ich wählen?

Wenn Sie sich nicht einfach durch die Fragen- und Auswahlübersichten lassen wollen, helfen wir Ihnen weiter, die richtige Entscheidung zu treffen. Welchem der Clans Sie angehören, ist auf Dauer eher zweitrangig und gibt nur eine ungefähre Ausrichtung und – wichtiger – die Disziplinen vor. So plappern Sie als Malkavianer wirres Zeug oder werden als Nosferatu ständig auf Ihr Äußeres angesprochen. Wie Sie in bestimmten Situationen vorgehen, wird aber mit fortschreitender Spieldauer vor allem durch das Können Ihres Vampirs festgelegt, das Sie selbst bestimmen können.

Was muss mein Vampir können?

Jede der Vampirarten hat Stärken und Schwächen. Die gestellten Aufgaben können Sie immer auf verschiedene Arten lösen. So meiden Sie beispielsweise mit einem intelligenten oder verführerischen Blutsauger einige Raufereien oder umständliche Wege. Ganz ohne Gegenwehr kommen Sie aber nicht weit. Spezialisieren Sie daher den Helden zumindest in einer der Kampffähigkeiten, die im Notfall auch ohne Blutreserven funktionieren.

DIE CLANS

Brujah

Die Angehörigen der Brujah sind Kämpferaturen und gehen direkt auf Konfrontationskurs mit allem, was ihnen im Weg steht. Damit Sie nicht der Raserei verfallen und ungewollt die Maskerade brechen, halten Sie deren Menschlichkeit auf mittlerem Niveau. Im Klartext: Keine Unschuldigen töten und nicht allzu fließ zu Menschen sein (also etwa deren Kassen plündern), da Sie dadurch Punkte verlieren.

Gangrel

Gangrel geraten nicht ganz so schnell in Rage wie die Brujah. Aber wenn es passiert, setzen sie unglaubliche Kräfte frei und sind beim Amoklauf kaum aufzuhalten. Die Stärken des Clans liegen auf der kriegerischen Seite. In Form einer Kriegsgestalt ist ein Gangrel ein schlagkräftiger Nahkämpfer.

Malkavianer

Falls Sie darauf abfahren, ständig sonderbare Stimmen zu hören, abgedrehte Dialoge lustig finden oder gern mit dem laufenden Fernsehprogramm kommunizieren, ist dieses Volkchen Ihre erste Wahl. Damit ist es aber anstrengender, den Konversationen und der Handlung zu folgen. Für Anfänger nicht zu empfehlen. Malkavianer bleiben eher im Hintergrund, entdecken jedes Detail und können Gegner in den Wahnsinn treiben.

Nosferatu

Augenscheinlicher Nachteil dieser Untoten ist die erschreckende Hässlichkeit. Sie brechen schon teilweise die Maskerade, wenn Sie von einem Menschen gesehen werden. Das ist gerade anfangs ungünstig. Solange Sie keinen hohen Verdunkelungswert besitzen, schleichen Sie besser durch die Kanalisation. Die Kunst der Verführung ist dadurch ebenfalls gestorben. Ein Nosferatu heilt sich besser als andere Vampire durch Rattenblut und kann schon mal menschlichen Opfern widerstehen.

Toreador

Noch ein Charakter, bei dem Sie ein Auge auf die Menschlichkeit haben sollten, wenn auch nicht so sehr wie bei den Brujah. Bei den vorhandenen Disziplinen ist Auspex allein für den Toreador wenig nützlich, in Verbindung mit Geschwindigkeit aber ideal für Fernkämpfer. Durch Schnelligkeit gekoppelt mit Präsenz wiederum überrennen Sie Ihre Widersacher.

Tremere

Interessant für Leute, die auf Schlägereien oder Schusswaffen weitgehend verzichten möchten. Die physische Grenze ist dank der besonderen Disziplinen hinfallig. Konzentrieren Sie sich auf Beherrschung oder Thaumaturgie (aus dem Griechischen: das Vermögen, Wunder zu bewirken). In einer höheren Ausbaustufe machen Sie damit keinen Finger mehr krumm. Betreten Sie einen Raum voller Feinde, beißen die auf Ihr Kommando gehorsam ins Gras.

Venture

Mit überzeugenden Argumenten wickeln Sie manchen Gesprächspartner um den Finger und entgehen dadurch oftmals einem Kampf oder lastigen Aufgaben. Die Disziplinen sind ähnlich effektiv im Kampf wie die der Tremere. Geeignetes Blut zu finden ist in den meisten Arealen kein wirkliches Problem, höchstens etwas umständlich.

DIE DISZIPLINEN

Auspex

Mit dieser Fähigkeit sehen Sie Lebewesen durch Mauern und können Menschen von übernatürlichen Wesen unterscheiden. Auf Distanz sind Sie mit den erhöhten Fernkampf- und Verteidigungswerten unschlagbar und das Hacken lernen Sie auch. Die Disziplin kostet Sie jedoch mehr Erfahrungspunkte als für die einzelnen Fähigkeiten nötig wäre, verschlingt Blutpunkte und ist nicht dauerhaft. Daher lohnt sie sich höchstens als Steigerung über die Maximalwerte hinaus.



Die Charakterwahl beeinflusst die Art, wie Sie vorgehen – beispielsweise die Gespräche mit den Leuten.



Blutmagie ist neben Beherrschung die effektivste Disziplin, wenn es ums Kämpfen geht.



Verführen, drohen, überreden – zumindest eine dieser Fähigkeiten sollten Sie besitzen, um Konflikte zu umgehen.

Präsenz

In den hohen Stufen verlieren selbst harte Gegner ihren Biss. Die Schwachstelle ist jedoch die nicht immer genügende Reichweite, sodass Sie oft beschossen und dabei getroffen werden. Bei Treador und Brujah bügeln Sie diese Schwäche durch Geschwindigkeit aus, durch die Sie schnell an die Gegner herankommen. Ventrue haben bessere Alternativen.

Geschwindigkeit

So harmlos Geschwindigkeit scheint, sie ist für alle Kampfsituationen gut: schnell an den Gegner ran, zügig nachladen oder Angriffen ausweichen. Zudem gleichen Sie durch die höhere Schlagfrequenz fehlende Stärke aus.

Seelenstärke

Mit dieser Fähigkeit machen Sie sich nahezu unverwundbar. Gerade der Schutz gegen tödlichen und schwer heilbaren Schaden zählt sich aus. Die Standardrüstungen verhindern dagegen nur einfache Verwundungen oder behindern Sie beim Kämpfen.

Beherrschung

Diese Macht ist erst ab der dritten Stufe offensiv zu gebrauchen, davor führen Sie lediglich mal einen Bewacher hinter Licht. Dann aber werden Sie mit schwächeren Gegnern und Gegnergruppen locker fertig. Nicht halb so wirkungsvoll bei cleveren Widersachern, denen Sie damit höchstens die eigenen Leibwächter auf den Hals hetzen.

Tierhaftigkeit

Die Käfer ziehen den Zielpersonen mehr ab als einfache Waffen. Sehr praktisch sind die Blut saugenden Fledermäuse, die den Lebenssaft bei ihrem Herrn abliefern. Die letzte Ausbaustufe beschäftigt auch größere Gruppen, ist aber nicht so effektiv wie der Masenseibstnord über Beherrschung.

Gestaltwandel

Die Klauenangriffe sind relativ langsam und natürlich nur im Nahkampf verwendbar. Unterstützen Sie die Wirkung durch ausgeprägte Stärke und gute kämpferische Fähigkeiten. Als Gangrel verwenden Sie am besten noch Seelenstärke und bauen andere Abwehrmaßnahmen aus, sonst kommen Sie nicht mal lebend beim Angreifer an.

Irrsinn

Von der Wirkungsweise ähnlich wie Beherrschung, allerdings nicht mit so durchschlagendem Erfolg. Dafür ist Massenwahn schnell erlernt, womit Sie Ihre Chancen gegen Ansammlungen von schwächeren Gegnern deutlich verbessern. Mit Irrsinn ziehen Sie so manchen Gesprächspartner über den Tisch.

Verdunkelung

Für Nosferatu eine unverzichtbare Macht. So erwischen Sie Gegner mit heruntergelassenen Hosen oder umgehen sie total. Erste Sahne für Leute, die gern durch die Hintertür schleichen.

Stärke

Pure Stärke allein bringt nicht viel, da Sie damit nur die offensive Seite abdecken. Sie müssen erst mal Punkte in Ihr allgemeines Kampfervermögen stecken, um überhaupt gute Treffer zu landen und selbst nicht jeden Schlag einzustecken. Als Brujah gehen Sie zusammen mit Geschwindigkeit aufs Ganze. Meist genügt die Bluterhöhung für harte Kämpfe, wodurch Sie mit den gesparten Punkten Ihre Kampftechnik aufpolieren.

STARTHILFE

So greifen Sie ordentlich ab

Für den Anfang haben wir Ihnen ein paar der Orte aufgeführt, an denen Sie leicht an Geld und nützlichen Kram kommen:

1. **Eigenes Apartment:** Holen Sie sich die Armbanduhr und das Östrogen aus dem Badezimmer, beides können Sie verkaufen. In der Schreibtischschublade liegt ein Geldumschlag und im Kühlschrank befinden sich Blutkonserven, die Sie später benötigen. Öffnen Sie das Apartment gegenüber mit einem Dietrich aus dem Pfandleihhaus und Bluterhöhung. Sie finden ein Buch für bessere Heimlichkeit.
2. Je nach Wissensstand Ihres Vampirs ergötzen Sie sich an dem reichen Schnösel vor Mercurios Haus. Sie können ihn aussaugen, seine Uhr klauen oder sein Geld abgreifen.
3. Am Strand überzeugen Sie den etwas unfähigen Vampir der Gruppe davon, dass Sie ein Gegenmittel hätten und verkaufen ihm das „Einhornblut“ für mindestens 100 \$ je Beutel.

4. Im Diner: Hier sprechen Sie die Kassiererin auf vorhandene Ratten an. Das ist noch eine simple Aufgabe und funktioniert mit jedem Charakter, Nosferatu ausgenommen. Geben Sie sich als Beamter des Gesundheitsamts aus. Sie erhalten immerhin 50 \$ Schmiergeld von der Dame.

5. Ball Bonds: Bei dem Inhaber des Ladens bekommen Sie eine Neben-Quest mit dem Titel „Ein Kopfgeld für den Jäger“. Für dieser Aufgabe durchsuchen Sie lediglich die Wohnung des Kopfgeldjägers, nehmen den Schlüssel des Tattoo-Shops und gehen anschließend ans Telefon, um mit dem „verrückten“ Doktor einen Termin auszumachen. Sie folgen dem Doktor, befreien den Kollegen des Kopfgeldjägers und schicken den Arzt ins Jenseits. Jetzt warten etwa 200 \$ Belohnung und weitere Detektivarbeiten.

6. In der Hauptaufgabe „Surf in USA“ können Sie Geld unterschlagen: Im Raum mit der Waschmaschine befindet sich neben dieser ein Schacht, in dem die 250 \$ von Mercurio versteckt sind. Behaupten Sie einfach, Sie hätten nichts gefunden. Somit verschenken Sie allerdings einen Erfahrungspunkt.

7. In der Hauptaufgabe Schlitzkunst sollen Sie für die zwielichtigen Geschwister Voermen einige Gemälde zerstören. Diese Gelegenheit nutzen Sie, um die Hauskasse der Aussteller zu plündern. Das wirkt sich zwar negativ auf Ihre Menschlichkeit aus, was Sie aber mit Punkt 8 wieder wettmachen.

8. Stehlen Sie sich durch die Hintertür ins Santa Monica Hospital, um einer schwer verletzten Dame das Leben zu retten. Sie bieten ihr einen Schluck Ihres Vampirbluts an. Ihr wird es auf Anhieb besser gehen. Auf die Frage, was Sie getan haben, antworten Sie zum Beispiel: „Ich bin nur der Arztgehilfe.“ Geben Sie auf keinen Fall zu, dass Sie Ihr Blut getrunken hat, sonst wird die Lady die Polizei verständigen und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Sobald Sie Zugang zu Downtown haben, wird sie es selbst herausfinden und Ihnen von nun an aufs Wort gehorchen.

9. Im Krankenhaus gehen Sie auch in Dr. Malcolms Büro, das Sie später Mercurio bringen. Noch wichtiger: Lesen Sie die E-Mails, dann können Sie den ehrenwerten Doktor in Raum 3 erpressen. Zumindest 75 \$ sind drin.

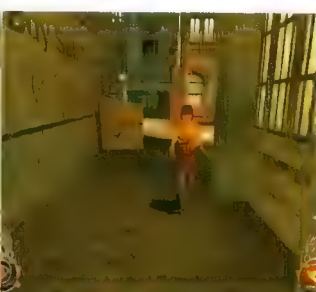
ANGAR STEIDLE



Hinter dem Gitter im Strandhaus finden Sie Mercurios Geld. Wenn Sie es ihm bringen, gibt's einen Erfahrungspunkt.



Füttern Sie das unheilbare Mädchen, aber offenbaren Sie sich ihr erst mal nicht. Somit haben Sie ein eigenes Haustier.



Leichte Mädchen locken Sie in dunkle Ecken. Mit Feilschen senken Sie den Preis, für Charmeur gibt's Drinks umsonst.

Söldner: Secret Wars

Auf ins Lager der knallharten Legionäre! Wenn Sie die aktuelle Reloaded-Version von **SÖLDNER: SECRET WARS** Ihr Eigen nennen, finden Sie hier die wichtigsten Grundlagen, damit es am Ende nur einen Sieger geben kann: Sie.

ALLGEMEINE TIPPS

Darauf sollten Sie achten:

Am meisten Spaß macht *Söldner: Secret Wars* in einer größeren Gruppe. Das ist zwar bei vielen Spielen der Fall, aber bei *Söldner* zusätzlich von großem Vorteil, da auf den oft riesigen Spielumgebungen Flaggenpunkte und Aufgabenziele weit voneinander entfernt liegen. Es bietet sich an, Fahr- und Fluggemeinschaften zu bilden. Durch die kolossale Auswahl an Fahrzeugen und Fluggeräten ist es kein Problem, gemeinsam mit drei bis vier Zockern gegen den Gegner vorzuzucken. Folgende Punkte erleichtern Ihnen und Ihren Teamkameraden das Spiel:

1. Rüsten Sie sich im Anfangsmenü aus!

Einkauf-Terminals gibt es zwar nahezu an jedem Checkpoint, aber während des Shopings sind Sie ein gefundenes Fressen für den Gegner.

2. Schieß doch auf mich!

Nachdem Sie im Menü auf „Spielen“ gedrückt haben und *Söldner* an der gewählten Flagge betreten, sind Sie für etwa fünf Sekunden unverwundbar – erkennbar am blauen Schimmer der Spielfigur. Die Unverwundbarkeit ist postwendend beendet, wenn Sie eine Waffe zucken – deshalb erst die Umgebung überprüfen, ob das überhaupt nötig ist. Solange Sie nicht verletzt werden können, zur nächsten Deckung sprinten!

3. Rennen Sie nicht über offene Flächen!

Machen Sie sich die Deckung zu Nutze. Eilen Sie von Baum zu Baum, von Hauserecke zu

Häuserecke. Wenn Sie dennoch große freie Flächen überqueren müssen, kaufen Sie sich ein gepanzertes Fahrzeug oder geben Sie sich im Team gegenseitig Schutz. Mit dem AGS-Kurzel „V“, „N“, „T“ zeigen Sie an, dass eine Mitfahrgelegenheit gesucht wird.

4. Der Himmel ist euer Feind!

Denken Sie stets daran, dass der feindliche Kommandant Sie von oben beobachten könnte. Eventuell sind Sie bereits als ein Ziel markiert und wissen es gar nicht. Bäume und Gebäude bieten Schutz.

5. Geduld ist eine Tugend!

Draufgangerisches Spielen führt bei *Söldner* selten zum Ziel. Haben Sie einen Widersacher vor der Flinte, schießen Sie erst, wenn Sie sicher sind, dass Sie ihn auch wirklich ausschalten. Ansonsten verspielen Sie den Überraschungseffekt.

DIE INFANTERIE

Die ideale Zusammenstellung

Bilden Sie kleine Gruppen von zwei bis vier Spielern, die zusammen angreifen, verteidigen oder andere Aufgaben erfüllen. So geben Sie sich Schutz und legen sich ergänzende Ausrüstung in der Gruppe zu. Formen Sie mehrere solcher Teams und setzen Sie sie für Angriff und Verteidigung des Hauptquartiers ein. Damit machen Sie dem Gegner das Leben schwer und sind selbst flexibel. Wir haben eine Grundausrüstung zusammengestellt:

1. Ein Spieler zieht mit einer Waffe für große Entfernungen wie der L85A2 oder dem G3 mit Zielfernrohr los
2. Spieler Nummer 2 wählt eine Panzerfaust 3T oder ein RPG 29, um größere Ziele zu bekämpfen. Dazu trägt er eine Schusswaffe wie die MP5 oder HK UMP damit er auch ohne

seine Mitstreiter nicht ganz wehrlos ist.

3. Der dritte Spieler rüstet sich mit einem Infrarotsichtgerät aus, mit dem er einen entscheidenden Vorteil im Häuserkampf hat – er schaut durch Wände. Sollten keine oder kaum Gebäude vorhanden sein und die Schlacht findet auf offenem Gelände statt, investieren Sie das Geld in eine Waffe mit hoher Feuerkraft. Mit AK47 Big Mag oder M4/M203 wehren Sie auch große Einheiten ab.

4. Das letzte Mitglied kauft ein günstiges Fahrzeug, um die Gruppe zu befördern – ein Lada oder Land Rover eignet sich gut. Eventuell reicht es noch für eine kleine Waffe und/oder Unterstützung in Form eines Medi- oder Engineer-Kits. So versorgen Sie die Clique mit Munition und Gesundheit. Mit dem AGS-Kurzel „V“, „V“, „E“ fordern Sie Ihre Mitspieler auf, einzusteigen.

Zusätzliche Ausrüstung

1. Mit dem nötigen Kleingeld stehen Scharfschützengewehre zur Verfügung. Achten Sie darauf, dass Sie sich mit der teuren Anschaffung für das Team nützlich machen. Das Ziel besteht schließlich darin, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, so dass die Gegenseite „Caps“ (Teamunkte) verliert. Geben Sie Ihrer Mannschaft Feuer- und kummern Sie sich aus der Distanz um weit entfernte Verteidiger, damit der Weg zur Flagge frei ist. Ein Scharfschütze, der nutzlos auf einem Berg liegt und nur an seine Abschlüsse denkt, bringt das Team nicht weiter.

2. Ein anderes teures Spielzeug ist das Bombing-Kit. Mit dem dritten Feuer-Modus legen Sie Annäherungsmunition. Diese sind zwar schwächer als die manuell gezündeten Sprengsätze, jedoch sichern Sie auf diese Weise schnell und zuverlässig einen Pass gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge ab. Annäherungsmunition passieren



Offene Flächen sind äußerst gefährlich, da Sie dort ohne Schwierigkeiten als Ziel markiert werden können. Suchen Sie Schutz zwischen Bäumen und in Häusern.



Dieser Panzer nutzt einen ADS-Krater als Deckung aus. Mit einem Schuss auf den Boden schaffen Sie sich so schnell ein gutes Versteck.

Sie nur schleichend. Per Bombing- und Engineer-Kit entschärfen Sie die Sprengkörper. Nach einiger Zeit deaktivieren sich die Minen.

FAHRZEUGE UND PANZER

Kaufberatung

Wenn das Teamkonto es hergibt, ziehen Sie Panzer und Kampftruckschrauber zur Unterstützung hinzu. Was Sie erstehen, hängt auch davon ab, welches Geschütz der Gegner aufführt. So ist es nicht ratsam, mit teuren Panzern in die Schlacht zu ziehen, wenn der Konkurrent die Luftüberlegenheit hat.

Leichte Vehikel

Die meisten einfachen Fahrzeuge halten nur wenige Treffer aus, bleiben Sie also auf Distanz zu feindlichen Truppen. Sie eignen sich aber gut, um große Schwärme zur Frontlinie zu bringen. Diese Funktion können auch leichte Infanteriepanzer übernehmen, zum Beispiel Bradley, Typ 89 oder BTR90, die Platz für mehrere Spieler bieten. Sie eignen sich ebenfalls zur Abwehr von Helikoptern und Jets und sind teilweise mit zwei Raketen für die Abwehr von Bodenfahrzeugen ausgerüstet. Sind Sie in Deckung, stoppen Sie damit sogar einen T90 oder Abrams.

Schwere Panzer

Die großen Kolosse sind selbstverständlich auch im Spiel enthalten und eignen sich, um feindliche Gruppen zu stoppen. Aber Vorsicht, auch die Stahl-Vehikel sind verwundbar: diese sind ein gefundenes Fressen für Kampfheis wie den Apache. Einmal von den Wärme suchenden Raketen angepeilt, gibt es kaum ein Entkommen.

Das Engineer-Kit

Ziehen Sie mit einem Panzer los, nehmen Sie ein Engineer-Kit mit. Sollten Sie als Sieger, aber trotzdem beschädigt aus einem Kampf hervorgehen, ziehen Sie sich in eine sichere Deckung zurück und reparieren das Fahrzeug. Mit dem sekundären Modus muni-

tionieren Sie Ihr Gefährt auf. Alternativ rufen Sie über das AGS mit „V“, „N“, „R“ einen Mechaniker zu Hilfe.

HUBSCHRAUBER UND FLUGZEUGE

Transporter

Die Transporter bringen Soldaten und Fahrzeuge von A nach B. Gegen Beschuss können Sie damit jedoch nichts unternehmen. Fliegen Sie immer etwas höher und machen Sie kleine Umwege, um Konfrontationen zu vermeiden. Beliebte Transport-Helis sind der Chinook, Black Hawk und Z 9.

Kampfheis

Bei den Kampftruckschraubern sind der Littlebird und Helix B gegen Infanterie sehr beliebt, haben aber nur wenig Panzerung. Kontern Sie mit Bradley oder Typ 89. Die schweren Helis wie Hokum und Apache sind für alles gut, sie gehen durch die wählbaren Raketen gegen Infanterie vor, mit den Wärme suchenden Raketen auf Fahrzeugjagd. Wenn Sie das Fliegen perfektionieren wollen, benutzen Sie einen Joystick.

Jets

Bei den Jets gibt es durch die voluminöse Auswahl für jeden Geschmack etwas. Sie greifen aus nahezu jedem Flugwinkel an und sind mit einem geübten Piloten eine sehr starke Waffe. Anfänger üben mit der Mig 29. Die Flugzeuge haben eine sehr schwache Panzerung und werden von einem gewandten MG-Schützen abgeschossen. Die richtige Taktik: hoch aus den Wolken anfliegen, schießen und wieder verschwinden. Kömmer nutzen das Gelände und greifen im Tiefflug an. Lassen Sie sich vom Kommandant Ziele zuweisen, um blitzschnell loszuschlagen und nicht ewig selbst zu suchen.

KOMMANDANTEN-MODUS:

Die Qual der Wahl

S:SW verfügt über eine so genannte Kommandantenfunktion. Der Befehlshaber wird im Spiel vom Team gewählt. Wenn die Abstimmung beginnt, können Sie dies lesen und ho-

ren („A vote has been started“). Drücken Sie „F10“ und küren Sie einen der Mitspieler.

Die Kommandofunktionen

Der Kommandant hat einige Zusatzoptionen. Er kann den Soldaten und Fahrzeugen Tarnfarben zuweisen und das Teamkonto verwalten. Teilen Sie dieses nicht auf, sondern geben Sie lieber einen Panzer oder Heli frei. Das bringt normalerweise mehr, als jedem Spieler ein Geldpolster von wenigen Tausendern zu verschaffen. Die wichtigste Funktion ist natürlich die Kommandantenkarte. Hier sehen Sie die gesamte Karte aus der Vogelperspektive und dirigieren Ihre Mitspieler, weisen Wegpunkte zu oder markieren feindliche Infanterie und Panzer als Ziele. Gerade Letzteres sollten Sie nicht versäumen, da es Ihren Kameraden ungemein hilft.

SPIELELEISTUNG ERHÖHEN

Spioptionen nutzen

Bei *Söldner* ist weniger die Grafikkarte entscheidend als der Prozessor. Läuft das Spiel schlecht, stellen Sie in den Optionen im Spiel nicht alles auf 100%. Vor allem die Schatten fressen viel Leistung. Erst in der niedrigsten Stufe verschwinden die Baum-schatten, die den Rechner fett beschäftigen. Ziehen Sie den Regler ganz nach links. Egal, wie gut *Söldner* nun bei Ihnen läuft, deaktivieren Sie das Gras. Auf größere Entfernung ist es nicht mehr zu erkennen und Ihr Gegner kann es ebenfalls ausschalten. Sie wännen sich eventuell in Deckung und sind es gar nicht. Nur Ihnen selbst wird sonst die Sicht versperrt.

Die Konfiguration ändern

Wechseln Sie in das Spielunterverzeichnis „game\Bin\Config“. Öffnen Sie die Datei „config.ini“ mit einem Texteditor, ändern Sie in der Zeile *RenderWeather=1* die 1 auf eine 0 und speichern Sie die Datei. Das hat keinen sichtbaren Einfluss auf das Spiel, führt aber zu einem flüssigeren Spielablauf. Erhöhen Sie zudem die Auslagerungsdatei auf mindestens 2 GBYTE.

ANSGAR STEIDLE



Ein fähiger Commander kann das Spiel entscheiden. Sorgen Sie in dieser Rolle dafür, dass Sie Ziele für Ihr Team markieren und strategisch wichtige Wegpunkte vorgeben.



Passen Sie Ihre Tarnkleidung dem jeweiligen Kampfgebiet und der Witterung an. Der Kommandant kann unter Umständen für das richtige Aussehen des Teams sorgen.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

„Und so war nun die Stadt belagert, eingeschlossen in einem Ring von Feinden. Der Rammas war zerstört und der ganze Pelennor dem Feind preisgegeben.“
In Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde fühlt man sich wirklich mittendrin. Wie Sie Mittelerde von Sauron befreien, erfahren Sie hier.

ALLGEMEINE TIPPS

Ganz und gar hastig

1. Baumbart würden wahrscheinlich alle Blätter ausfallen, müsste er die Schlachten schlagen, die der Spieler zu bestreiten hat. Auch wenn es im Prinzip keine zeitliche Begrenzung in einer Mission gibt, ist eine schnelle Kartenaufklärung oberstes Gebot. Der Grund dafür ist ganz einfach: Die KI erkundet in der Regel selbst erst mal das Gebiet, um Ressourcenplätze einzunehmen und die Wirtschaft anzukurbeln.

2. Wer früh genug dem Gegner die Bauplätze streitig macht, verlangsamt dessen Truppenproduktion erheblich. Wichtig – die KI entwickelt ebenso erst einmal Gebäude-Upgrades, um zum Beispiel Sägemühlen mit Abwehrtürmen zu versehen.

Klasse statt Masse

1. Verluste gehören in der Regel zum Kriegsgeschäft dazu – schließlich lassen sich Truppen ja nachproduzieren. In *Die Schlacht um Mittelerde* ist es jedoch wichtiger, möglichst keine Einheiten zu verlieren, damit sie stetig Erfahrung sammeln und so ranghöhere Stufen erreichen können.

2. Die Boni der höheren Ränge stellen einen enormen Vorteil in den folgenden Missionen dar, da die Einheiten übernommen werden. Versuchen Sie, durch geschickte Missionswahl (siehe Kampagnenverlauf) die Kommandopunkte schnell nach oben zu treiben.

3. Es macht keinen Sinn, diese Punkte für Arbeiter auszugeben, die automatische Reparaturfunktion der Gebäude reicht völlig aus. Achtung, auf der guten Seite ist bei 300 Punkten Schluss, das entspricht zum Beispiel 15 Bataillonen zu je 20 Punkten.

Gezielt aufsteigen

Fassen Sie Helden und Einheiten, die Sie hochleveln möchten, in einer Gruppe zusammen. Somit bleibt die Übersicht darüber gewahrt, welche Truppen noch an Gefechten in der jeweiligen Mission teilnehmen müssen, um die nötigen Erfahrungspunkte für einen Aufstieg zu sammeln.

Training zahlt sich aus

1. Auch wenn sich die ersten Missionen recht schnell abwickeln lassen – nutzen Sie die Zeit, um Helden und Truppen zu verbessern. Gegen Kampagnenende erwarten Sie auf der Gegenseite Einheiten der Stufe 10 – es ist ratsam, die eigenen Truppen spätestens bis dahin hochgelevelt zu haben.

2. Sobald die gegnerische Partei in einer Mission auf einen Stützpunkt (meistens die Hauptbasis) zurückgedrängt wurde, lassen sich die eigenen Truppen bequem außer Reichweite der Abwehranlagen aufbauen. Warten Sie ab, bis die andere Seite wieder Soldaten aussendet und fangen Sie diese immer wieder ab. So sammeln die eigenen Krieger langsam aber sicher die nötige Erfahrung, um aufzusteigen. Je früher Sie diese Taktik verfolgen, umso schlagkräftiger werden die Truppen in den späteren Missionen. Beispielsweise verfügte in der guten Kampagne Held Eomer schon über Rang 8, als er den Waldrand von Fangorn (Akt 7) erreichte. Seine Rohirrim hatten derweil Rang 5 erreicht. Damit ließ sich die entsprechende Mission im Handumdrehen lösen.

Ich will mehr Power

1. Nicht nur Truppen und Helden werden durch die Gefechte verbessert. Auch der Powerbalcken im Palantirmenü füllt sich stetig, je mehr Gefechte Sie in einer Mission bestreiten. Auf diese Weise gelangen Sie schon früh

an die effektiven Zauberkräfte. Beispielsweise hilft auf der guten Seite der Elbenwald immens weiter, den Sie schon in der vierten Mission freispielen können.

2. Der komplette Powerbaum benötigt 80 Punkte (gute Seite), durch Missionsbelohnungen sind jedoch nur 36 Punkte erreichbar. Den Rest verdienen Sie durch fleißiges Spielen. Auf der bösen Seite umfasst der Powerbaum sogar 83 Punkte. Wer die Kampagnenmissionen ganz ausschöpft, verdient sich auf diese Weise ebenfalls 36 Punkte. Wer mehr Punkte will, spielt lange.

Zitadellenaufbau

1. Rohstoffe stellen meist kein Problem dar, daher belegen Sie ruhig alle Abwehrbauplätze schnellstens mit den entsprechenden Einrichtungen.

2. Außenposten (drei Bauplätze) dienen in der Regel dazu, den Frontkämpfern eine Rastmöglichkeit zu geben. Errichten Sie daher auf den drei verfügbaren Bauplätzen Heilgebäude bzw. Gebäude, die einen Verteidigungsbonus geben.

3. Auf größeren Karten empfiehlt es sich, die Militärgebäude nach vorn zu verlagern, damit eventuelle Nachschubtruppen möglichst kurze Wege zur Front haben.

Der lange Marsch

1. Denken Sie daran, dass Sie im jeweiligen Kampagnenverlauf über je zwei Armeen gebieten. Es macht Sinn, möglichst viele der frei wählbaren Missionen zu spielen, um beide Armeen bis zum Maximum zu steigern. Jeder Kommandopunkt und jeder Truppenrang, den Sie mehr haben, zahlt sich aus, da die späteren Missionen wirklich schwer sind. Unsere Kampagnenübersicht hilft Ihnen weiter.

2. Nach der Schlacht um Minas Tirith wird die Missionswahl ein wenig wie beim Brettspiel



HEILWASSER Vorgelagerte Zitadellen statten Sie mit Heileinrichtungen aus (hier Rohan-Brunnen).



HELDENTAT Dank der Reichweite und Zerstörungskraft von Eomers Speer ist der Turm der Orks schnell zerlegt.



ABGEBLITZT Warten Sie, bis Gandalf seinen Blitz auch wirklich entladen hat, bevor Sie wegläufen.



VERSTECKSPIEL Die Schatztruhen (T) der Elben sind bei all den glänzenden Lichtern nur schwer auszumachen. Drehen Sie am besten die Karte, um alle Truhen zu finden.



ZIELOBJEKT Konzentrieren Sie sich auf den Obermottz namens Lurtz (1), da er permanent auf Boromir (2) feuert. Setzen Sie Heilzauber ein, um Boromir zu retten.

Risiko bestimmt. Erobert beispielsweise die Armee von Gondor die Region Emyrn Arnen, ist danach das angrenzende Gebiet Süd-Ithilien verfügbar.

Sturm auf die Zitadelle

Problematisch sind die Abwehrtürme und der stetige Truppennachschub des Gegners. In der Regel hilft folgende Taktik weiter:

1. Erobern Sie zunächst die wirtschaftlichen Bauplätze auf der Karte.
2. Setzen Sie Helden und Fernkämpfer ein, um einen oder zwei Türme zu zerstören, damit eine Lücke in der Verteidigung Ihrer Widersacher entsteht.
3. Sofort stürzen sich starke Nahkämpfer auf ein Militärgebäude, damit der Truppennachschub verlangsamt wird.
4. Belassen Sie wenigstens ein Bataillon an den zerstörten Bauplätzen, damit der Wiederaufbau des Gegners stockt.
5. Auf diese Weise reduzieren Sie Stück für Stück die Gebäudezahl, bis schließlich nur noch der zentrale Turm übrig ist.

DER KAMPF FÜR DAS GUTE

1. Moria

Boromir ist der einzige Gefährte ohne Spezial-attacke am Start – daher schnappt er sich das erste Veteranen-Upgrade, um das Horn von Gondor freizuschalten.

Balins Grab

Gandalfs Zauber und Boromirs Horn von Gondor sind die effektivsten Flächen-Effekte, um mit den Goblinhorden fertig zu werden. Die Hobbits bleiben im Hintergrund, während Aragorn, Gimli und Boromir sich auf die hereinstürmenden Trolle stürzen.

Die Brücke von Khazad-Dum

Auf der Treppe erledigt Legolas alle Goblin-schützen und sammelt so Erfahrung. Die übrigen Gefährten halten ihm den Rücken frei.

Der Balrog

Gandalfs Blitzschlag ist die effektivste Waffe gegen den Dämon. Also muss der Zauber-

rer unbedingt vorher Stufe zwei erreichen. Nach jeder erfolgreichen Attacke laufen Sie im Kreis umher, bis sich der Zauberspruch wieder einsetzen lässt. Fünf bis sechs Anläufe sind nötig, bis der Balrog endlich am Boden liegt.

2. Rohan

Eomer findet im Nordosten und Südwesten der Karte Arbeiter. Mit den Rohirrim dringen Sie schnell nach Südosten vor. Wer schnell genug ist, findet dort Sarumans Basis gerade im Aufbau vor. Extra-Ressourcen erhalten Sie bei den Goblindhöhlen.

4. Ost-Rohan

1. Zunächst kümmert sich Eomer um die bedrohten Menschen im Osten. Es sind zwei Trupps, die von Uruks verfolgt werden.

2. Sofort nach der Rettungsaktion stoßen die Rohirrim-Reiter nach Süden über das Flussufer vor, um die dortigen Bauplätze im Südosten zu sichern.

3. Westlich davon befindet sich die geg-

2. Rohan



Legende:

- Rohan-Festung
- Saruman-Festung

A Arbeiter

G Goblins

T Türme (mit Bogen-schützen besetzt)

Siedlung

Außenposten

3. Lothlorien



Legende:

- 1 Goblinhinterhalt
- 2 Die versteckten Ork-Sägemühlen

- 3 Gegnerische Haupt-angriffsrichtung
- 4 Verteidigungsline errichten

Verteidigungsline

6. West-Emnet



Legende:

- | | | |
|-----------------|---------|-------------|
| Rohan-Festung | Warge | Siedlung |
| Saruman-Festung | Goblins | Außenposten |

nügen, um ihn zu zerstören.

2. Bilden Sie drei Angriffstrupps, zwei davon mit berittenen Bogenschützen versehen. Wichtig ist, die drei Zugänge zur Hauptbasis abzuniegeln. Errichten Sie einen Elbenwaldgürtel, um besser geschützt zu sein. Schwächen Sie die Abwehr und verhindern Sie den Neubau von Wachtürmen, während Sie die Basis permanent attackieren.

7. Ost-Emnet

1. Die gesamte Reiterei wird schnellstens in Richtung Nordosten zur Hauptbasis geschickt. Die Truppen sollten erfahren genug sein, um einen effizienten Schlag gegen die Orks zu führen.

2. Sobald zwei bis drei Bataillone die Festung kontrollieren, haben Sie genügend Zeit, mit

den restlichen Truppen die Karte aufzuklären und die Bonusziele zu erfüllen.

8. Waldrand von Fangorn

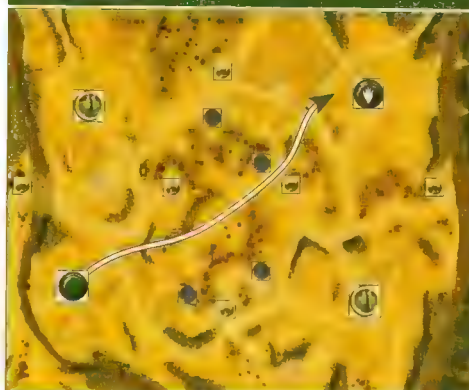
1. Die Rohirrim sichern zunächst die komplette Südseite der Karte. Die drei befreiten Ents postieren sich am westlichen Außenposten, um die Angreifer dort abzufangen.

2. Setzen Sie mit den Reitern auf der Ostseite über den Fluss, um dort alle Sägemühlen zu zerstören. Die neu gewonnenen Ents werden am frisch eingenommenen Außenposten zur Verteidigung stationiert.

3. Sobald Eomer mit seinen Truppen erscheint, führen Sie ihn schleunigst zu den gefangenen Hobbits Merry und Pippin.

4. Die Ents zerschmettern zum Schluss die Gebäude der Saruman-Basis.

7. Ost-Emnet



Legende:

- | | | |
|-----------------|-------------|------|
| Rohan-Festung | Siedlung | Camp |
| Saruman-Festung | Außenposten | |

9. Fangorn

Mit der Reiterei rückt Eomer schnell zur Saruman-Festung vor. Rohirrim-Bogenschützen nehmen dabei die Pikeman aufs Korn. Sobald dort zwei Ents aktiviert sind, zerstören Sie mit den Baumhürten die Gebäude der Basis. Danach tauchen immer wieder umherstreifende Uruks auf, die aber problemlos in Schach zu halten sind.

10. Ostfold

Eomers Truppen errichten sofort den Festungstützpunkt und eilen dann ohne Pause zur Saruman-Festung. Ihre Reiterei dürfte stark genug sein, um dort alle Gegner zu besiegen. Lassen Sie den Zitadellenturm stehen und bewachen Sie mit zwei Bataillonen die Bauplätze der Festung. Der Rest klärt in

8. Waldrand von Fangorn



Legende:

- | | | |
|-----------------|---------------|-------------|
| Saruman-Festung | Merry, Pippin | Trolle |
| Verstärkung | Sägemühle | Außenposten |

9. Fangorn



Legende:

- | | | |
|-----------------|-----------------------|----------|
| Saruman-Festung | Trolle (Schatztruhen) | Siedlung |
| Ents | Außenposten | |

10. Ostfold



Legende:

- | | | |
|-----------------|--------------------|-------------|
| Rohan-Festung | W Warge | Siedlung |
| Saruman-Festung | T Trolle | Außenposten |
| | G Goblins | Camp |
| | 1 Uruk-Verstärkung | |

aller Ruhe die Karte auf. Errichten Sie möglichst schnell das Camp sowie den Außenposten im Norden und platzieren Sie dort die Rohirrim und Ihre Heiden. Sarumans Verstärkungsarmee wird von dort angreifen.

11. Helms Klamm

1. Sammeln Sie die Truhen ein und errichten Sie Bauernhöfe. Lediglich die beiden Plätze in der Hornburg belegen Sie mit einem Brunnen und der Waffenkammer.
2. Postieren Sie die Helden am Fuß der Rampe, um die beiden Flüchtlingstrupps vor den Wargen zu schützen.
3. Produzieren Sie so lange Bogenschützen, bis das Gebäude Rang 2 erreicht. Jetzt investieren Sie in das Feuerpfeil-Upgrade. Entwickeln Sie außerdem so schnell es geht das

Rohan-Banner und die schwere Rüstung.

4. Alle Bogenschützen werden sofort auf die Zinnen der Hornburg gestellt. Der Westwall und das südliche Tor lassen sich ohnehin nur schwer bis zum Ende halten. Verhindern Sie, dass die Uruks das nordöstliche Tor durchbrechen. So behalten Sie nur den westlichen Zugang zum Burghof im Blick und sichern mit den Helden.
5. Erst wenn die Leitern der Orks am Westwall zerstört werden, rückt die nächste Welle an. Sie lassen die Leitern in Ruhe und warten den Ansturm in der Burg ab.
6. Sobald Gandalf mit Eomers Rohirrim eintrifft, zerstören Sie damit erst mal die beiden Orklager. Danach zieht sich die komplette Armee zu den Belagerten in der Burg zurück, um sich dort zu heilen.

7. Jetzt rücken Sie den Leitern mit schnellen Einheiten zu Leibe. Wenn die nächste Orkwelle naht, ziehen Sie sich wieder in die Burg zurück und empfangen den Orkansturm mit Ihren Bogenschützen. Insgesamt vier Wellen sind abzuwehren. Zerstören Sie zum Schluss die Minen.

12. Isengart

1. Baumgart sorgt zunächst für zusätzliche Ressourcen, indem er die Troll- und Goblinshöhle zerstört. Für jedes Gebäude, das Sie in der Festung Sarumans zerstören, gibt es weitere Schatztruhen zur Belohnung.
2. Postieren Sie die Ents in den Teichen, um sie vor den Brandpfeilen zu schützen. Arbeiten Sie sich am besten von der Südseite bis zum Damm vor. Es genügt, die Fernattacken

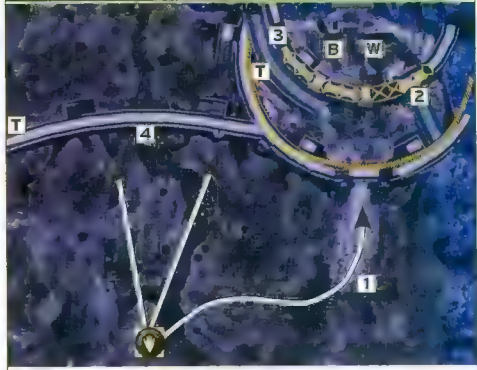
12. Isengart



Legende:

- | | | |
|------------|----------|-----------|
| 1 Entthung | 2 Teich | G Goblins |
| | 3 Damm | |
| | T Trolle | |

11. Helms Klamm



Legende:

- | | |
|-----------------|------------------------------|
| 1 Fuß der Rampe | Bogenschützen |
| 2 Nordost-Tor | Reichweite der Bogenschützen |
| 3 Westzugang | Angreifende Orks |
| 4 Minen | |

13. Nord-Ithilien



Legende:

- | | |
|---------------------|---------|
| 1 Ranger, Trebuchet | Z Zelte |
| L Sägemühle | T Truhe |
| M Mumak | |

14. Cair Andros



der Ents einzusetzen, um mit den Gegnern und Gebäuden fertig zu werden. Saruman ist mit drei bis vier Ents ebenfalls schnell entsorgt. Die Hobbits halten sich besser im Hintergrund, da sie kaum Treffer einstecken.

13. Nord-Ithilien

1. Faramir's Truppe erobert zunächst die Sägemühlen und die einsame Truhe im nördlichen Teil der Karte. Trainieren Sie damit fünf Bataillone Gondor-Schwertkämpfer und vom restlichen Gold Bogenschützen.
2. Platzieren Sie unterhalb des Mumaks Bogenschützen, die den Orlifanten dann unbemerkt aus dem Weg räumen
3. Frodo schleicht sich unsichtbar zu den südlichen Rangern hin, damit diese übernommen werden können
4. Sobald der nördliche Mumak im Camp fertig

gestellt ist, locken Sie ihn zu dem Waldstück im Süden, da dort die Bogenschützen außer Gefahr sind. Mithilfe des Trebuchet ist das mächtige Rüsseltier schnell besiegt

Konvoi aufhalten

5. Die vom Spiel vorgeschlagenen Punkte für den Hinterhalt können Sie getrost ignorieren, da Sie dort keinerlei Deckung haben. Viel sinnvoller ist es, in der kurzen Zeit die Festung mit Abwehrtürmen zu versehen, den Elbenwald an den Eingängen anzulegen und weitere Bogenschützen zu trainieren. Sobald die Konvoitruppen dezimiert sind, wird die nördliche Basis gestürmt.

14. Cair Andros

1. Der Trick ist, möglichst schnell das Camp einzunehmen. Dort werden ausschließlich

15. Kreuzung



Abwehrtürme errichtet, die mit den Orks fertig werden. Währenddessen erobern die Truppen die umliegenden Außenposten.

15. Kreuzung

1. Der einfachste Weg ist, flink die beiden Camps einzunehmen. Mordor wird sich dann nur noch darauf stürzen. Mit Türmen und Bogenschützen (Feuerpfeil-Upgrade) lassen sich die Angreifer in Schach halten.
2. Derweil zieht eine mobile Truppe über die Karte und nimmt die Bauplätze ein. Suchen Sie nach den Troll-Gebäuden Mordors und zerstören Sie diese zuerst.

16. Osgiliath

1. Errichten Sie schnellstens die Festung im Südwesten der Karte, um dort eine Verteidigungsbastion zu errichten.

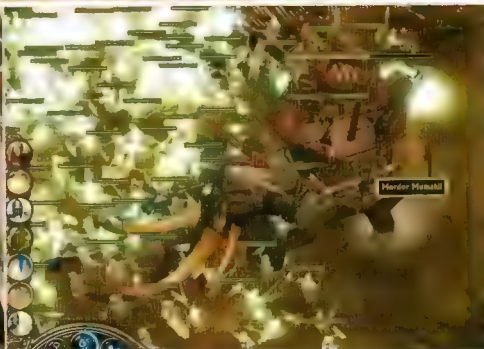
16. Osgiliath



17. Kankras Lauer



18. Die Schlacht um Minas Tirith



BRANDGEFÄHRLICH Die Bogenschützen auf den Zinnen sind dem finsternen Nazgûl durchaus gewachsen. Pech für das Vieh, dass es sich so weit vorgewagt hat.

WUSELFAKTOR Die Armee der Toten wird spielend mit den Mumakl der Südländer fertig. Leider kann Legolas nicht so elegant auf die Tiere klettern wie im Film.

2. Produzieren Sie fleißig Bogenschützen inklusive Feuerpfeil-Upgrade. Drei bis vier Trebuchet-Katapulte genügen, um damit eine massive Verteidigung zu errichten.
3. Halten Sie die mittlere und obere Brücke, während ein Stoßtrupp von Süden her die Lager der Mordor-Orks angreift.

18. Die Schlacht um Minas Tirith

1. Errichten Sie auf den Bauplätzen des äußeren Rings ein paar Bauernhöfe und Abwehrtürme. Eine Trebuchet-Werkstatt in der Nähe des Haupttors ist ebenfalls wichtig. Wer möchte, kann dazu noch einen Bogenschützenstand aufbauen. Im inneren Ring werden neben weiteren Bauernhöfen ein Marktplatz und eine Schmiede errichtet. Auf der Mauer konsequent Katapulte bauen. Lediglich den nordöstlichen Bauplatz versehen Sie mit einer Ausfallpforte.

Durch dieses Hintertürchen werden später die Rohan-Truppen sicher bis in die Festung geführt.

2. Postieren Sie alle verfügbaren Bogenschützen auf der äußeren Mauer. Es genügt, wenn Sie dabei, wie auf der Karte gezeigt, die Soldaten postieren. Nahkämpfer und Reiterei platzieren Sie am Tor für den Fall eines gegnerischen Durchbruchs. Gandalf stellt sich am besten auf die Zinnenspitze direkt am Tor, um von dort mit seinen Flächenzaubern einzugreifen.

Der Angriff auf die Weiße Stadt

1. Sobald Sie Verluste zu beklagen haben, beginnen Sie mit der Trebuchet-Produktion. Wenn die Werkstatt Rang 2 erreicht hat, entwickeln Sie das Feuer-Upgrade für die Katapulte. Mit dieser Brandmunition ausgestattet, wehren die Katapulte alles ab.

2. Achten Sie auf die Nazgûl – mit Bogenschützen, die mit Feuerpfeilen ausgerüstet sind und natürlich mit Gandalfs Lichtstrahl, sind die mächtigen Schergen Saurons jedoch schnell besiegt.

3. Wenn Belagerungstürme in Sicht kommen, befehlen Sie Ihren eigenen Katapulten, darauf zu feuern. Wer den Überblick behält, verhindert so jedweden Mauerüberfall der Orks.

4. Die Ramme Grond wird lauthals von den Orks angekündigt. Kein Problem, die Feuerkatapulte erledigen die Ramme im Nu.

5. Rohan trifft endlich ein – doch es ist gar nicht nötig, diese Truppen jetzt einzusetzen. Ziehen Sie den Kampfverband sofort durch die Ausfallpforte in die Festung zurück oder verzichten Sie gleich ganz darauf, die Verstärkung herbeizurufen.

6. Sobald Aragorn mit der Armee der Toten

19. Totensumpfe



eintrifft, ist der Sieg nahe. Die Untoten fegen einfach alles weg. Falls Sie noch einige Ihrer Helden oder Truppen hochleveln möchten, belassen Sie eine Mordor-Basis als einfaches „Trainingslager“ so lange, wie es Ihnen beliebt.

19. Totensumpfe

1. Errichten Sie mit einem Bataillon das Camp am Startpunkt, während sich die restliche Armee zum nördlichen Camp aufmacht. Die nahe gelegene Mordor-Basis in der Nordostecke der Karte wird dann primär ihre Truppen dorthin schicken, sodass Sie ganz entspannt die restlichen Bauplätze einnehmen können. Von dort starten Sie einen schnellen Angriff auf die Basis der Orks. Wer will, lässt sich damit länger Zeit, um noch Charaktere aufzuleveln.

20. Dagorlad

1. Reiten Sie mit Gandalf, Faramir und einem Bataillon Gondor-Ritter zur nördlichen Mordor-Basis. Beißen Sie sich dort fest. Der Gegner wird primär dieses Lager angreifen, sodass Sie relativ ungestört die übrige Karte in Besitz nehmen können.

2. Vor allem die Gefährten sind gut geeignet, Vorstöße zu den gegnerischen Lagern zu machen. Wer schon über die Armee der Toten verfügt, hat leichtes Spiel.

21. Morannon – das Schwarze Tor

1. Für das Finale empfehlen wir die Kräfte: Elbenwald, Elbenverbündete, Adlerverbündete, Anduril und die Armee der Toten.

2. Nehmen Sie schnellstens das Camp ein, um zusätzliche Farmen und Militärbauwerke errichten zu können, vor allem die Trebuchet-Werkstatt ist sehr hilfreich.

3. Bauen Sie eine schlanke Verteidigungslinie in kurzer Entfernung vor dem Morannon-Tor auf. Am besten eine Doppelschicht Bogenschützen mit Feuerpfeilen. Davor postieren sich die Heiden und allen voran Mithrandir (Gandalf), der inzwischen Rang 10 haben

20. Dagorlad



solte. Sein Zauberspruch „Wort der Macht“ hat einfach eine unglaubliche Wirkung und ist das wohl effektivste Mittel gegen die scheinbar nicht enden wollenden Gegnerwellen. An den Flanken werden je ein bis zwei Reiterbataillone aufgestellt, um durchbrechende Orks aufzuhalten.

4. Die Trebuchets sind ebenfalls sehr hilfreich, vor allem mit dem Feuer-Upgrade. Allerdings sollten Sie tunlichst darauf achten, dass die Katapulte nicht auch die eigenen Einheiten treffen. Daher ist es ratsam, die Trebuchets besser mit dem Bombardement-Befehl direkt auf den Toreingang zu beschäftigen. So erleiden die Orks frühzeitig Verluste.

5. Vorsicht vor den Bergtrollen – wenn diese Monster erscheinen, stürzen Sie sich sofort

mit den Helden darauf und setzen Bogenschützen zur Unterstützung ein.

6. Die mächtigen Nazgzul werden am besten mithilfe von Gandalfs Lichtstrahl und von Bogenschützenbataillonen (mit Brandpfeilen) bekämpft.

7. Wenn die Reiter von Rohan verfügbar sind, postieren Sie diese zunächst an den Flanken als Reserve.

8. Die letzten zwei Minuten werden heftig, da Mordor alle seine Kräfte ausspuckt. Das ist der Zeitpunkt, um die Rohirrim einzusetzen. Trampeln Sie die Orks nieder wo es geht. Verluste sind jetzt kaum noch abzuwenden, aber keine Sorge, Frodo wird seine Aufgabe rechtzeitig erfüllen. – Sie können aufatmen, Mittelerde ist befreit!

STEFAN WEISS

21. Morannon – Das Schwarze Tor



Die Siedler: Das Erbe der Könige

Ja, sie wuseln wieder: In **DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE** lässt es sich erst einmal gemütlich spielen. Wir haben daher einen Blick auf die kniffligeren Missionen geworfen, damit Ihnen kein relevantes Detail entgeht.

DIE FLUT

Rohstoffe beschaffen

Während Sie ein Dorfzentrum errichten lassen, begibt sich ein Held zu Leonardo (1). Dieser benötigt zunächst Holz, um die Wettermaschine wieder aufzubauen. Beim Baumfällen schaffen Sie auch Platz für weitere Gebäude. Ist dies erledigt, verlangt Leonardo noch weitere Rohstoffe. Der optionale Weg zum Lehmhändler (2) ist zwar erst freizukämpfen, dafür bekommen Sie hier zwei Klumpen Lehm für ein Stück Holz. Der benachbarte Eisenhändler (3) tauscht Eisen gegen Lehm, ebenfalls im Verhältnis 2:1.

Ein Schlüsselerteubnis

Etwas schwieriger gestaltet sich der Erwerb von Schwefel: Der Händler (4) hat seinen Schlüssel in Cleycourt (7) verloren und möchte ihn zurückhaben. Schleusen Sie dazu die Diebin Ari (5) durch den geheimen Zugang zur Stadt (6). Hier tarnt sie sich, wird in einer Truhe fündig und kehrt auf demselben Weg zurück. Nun kaufen Sie Schwefel für Leonardo, damit er die Wettermaschine fertig stellt, und setzen Ihre Reise fort.

BARMECIA

Befreiungsaktion

Der Geselle (1) am unteren Marktplatz berichtet Ihnen, dass sein Meister von Raubern entführt wurde und in deren Lager (2) gefangen gehalten wird. Befreien Sie ihn, indem Sie das verlangte Lösegeld zahlen oder die

Rauber mit einer starken Armee besiegen. Begeben Sie sich nun nach Barmecia.

Der Sprengmeister stößt hinzu

Am oberen Marktplatz (3) sprechen Sie mit dem Leibeigenen. Errichten Sie dort ein Lager, das zu einem neuen Marktplatz aufgewertet wird, und begleichen Sie die Steuerschuld. Damit Pilgrim (4) Ihnen seine Steinbrüche bereitstellt, fordert er den Bau einer Schwefelmine. Sobald das erledigt ist, schließt er sich der Heldensippe an. Seine besondere Fähigkeit liegt darin, Gegenstände – beispielsweise versteckte Rohstoffquellen (E) und (S) – freizusprenghen.

Angriff oder Verteidigung?

Während Bergarbeiter Steine für den Wiederaufbau der Kathedrale abbauen, besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Barmecia (6) vor Angriffen der Räuber (5) zu beschützen. Mit einer entsprechend ausgebauten Armee können Sie das Lager selbstverständlich auch dem Erdboden gleich machen.

FOLKLING

Winterwanderung

Der erste hilfreiche Hinweis kommt von einem Leibeigenen (1). Machen Sie sich auf den Weg zu Pilgrim (2) und Salim (3). Bevor jedoch alle Folkling (10) wieder verlassen, rekrutieren Sie einige Soldaten, denn angriffslustige Räuber (4) lauern in der Nähe. Für das weitere Vorgehen gibt es zwei Möglichkeiten:

Kämpfen ...

Pilgrim jagt die Felsen (5), die den Weg zu den Belagerern (6) versperren, in die Luft. Da man sich nicht über Ihren Besuch freuen wird, brauchen Sie wieder schlagkräftige Unterstützung. Sobald alle Feinde geschlagen sind, ist Ihre Aufgabe hier erfüllt.

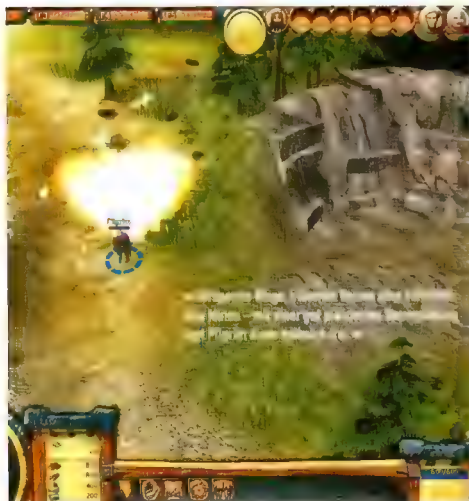
... oder entführen

Es gibt auch einen eleganten Weg, Folkling zu retten: Pilgrim sprengt dazu die versteckten Felsen (7), die den Weg zum Winterlager (8) des Anführers der Belagerer freigeben. Mindestens ein Held führt diesen ins Gefängnis (9). Sie werden dabei zwar auch angegriffen, wehren aber deutlich weniger feindliche Anschläge ab. Lassen Sie den Gefangenen transport nicht zu lange unbeaufsichtigt: Wenn der Abstand zwischen Held und Anführer zu groß wird, türmt der.

NORFOLK

Esporte nach Norfolk

Gleiten Sie den Boten vom Startpunkt an den drei Wachtposten (1) vorbei nach Norfolk (2). Die Fürstin (3) wartet bereits auf Sie mit der Bitte, ihre Stadt zu beschützen und Leonardo (4) zu befreien. Ein weiterer Auftrag, nämlich die Eisenminen der Barbaren (13) zu zerstören, kommt von dem Leibeigenen (5). Um das zu schaffen, rüsten Sie natürlich erstmal ordentlich auf und halten dort die Stellung. Siedeln Sie sich aber zunächst im den südlichen Teil der Welt an, da sich hier mehrere (freizusprenghende) Rohstoffvorkommen



Die Flut



Barmecia



Legende:

- 1 Geselle
- 2 Räuberlager
- 3 Marktplatz
- 4 Pilgrim

- 5 Räuberlager
- 6 Barmecia

- D Dorfzentrum
- T Truhe
- S Steinbruch
- E Eisengrube
- L Lehmshacht
- Sc Schwefel
- (X) Freizusprengende Rohstoffquelle

Folklung



Legende:

- 1 Leibeiäger
- 2 Pilgrim
- 3 Salim
- 4 Räuberlager
- 5 Felsen
- 6 Belägerer
- 7 Felsen
- 8 Winterlager
- 9 Gefängnis
- 10 Folklung

- D Dorfzentrum
- T Truhe
- S Steinbruch
- E Eisengrube
- L Lehmshacht
- Sc Schwefel
- (X) Freizusprengende Rohstoffquelle

befinden. Der Holzmichi (6) lebt auch noch und erklärt, wie der Weg dorthin freigemacht wird.

Zutaten beschaffen

Nun geht es weiter zum Mönch (7), der Zutaten für einen Schlaftrunk benötigt. Um an das reine Wasser (9) zu gelangen, macht Pilgrim zunächst den Weg (8) auf altbekannte Weise begehbar. Da sich Ari tarnen kann, begibt sie sich zum Tor (10), schleicht durch Kerberos' Lager (11) und holt die restlichen Zutaten aus der Truhe (T). Hat der Mönch alles erhalten, öffnet er den geheimen Zugang zu Kerberos' Minen (12).

Hilfreicher Wetterumschwung

Leonardo (4) bittet die Helden, eine Wettermaschine zu bauen. Bei Winterereinbruch übergibt er Ihnen die Pläne dafür. Da sich die feindlichen Truppen für den letzten Angriff auf dem Eis formieren, können Sie einen Großteil sofort nach Ablauf der Vorbereitungszeit schlagen, indem Sie das Wetter umstellen.

KALOIX

Umweg nach Kaloix

Hüten Sie sich beim Ausbau der Siedlung vor den benachbarten Räubern (1) und be-

kämpfen Sie diese alsbald. Der Wanderer (2) erzählt von einem weiteren Dorfzentrum, der Bürgermeister von Port Kaloix (3) bittet um Unterstützung. Bringen Sie ihm Holz und Lehm. Der Minenarbeiter (4) schickt die Helden nach Kaloix (6). Da die Wächter (5) aber den direkten Weg versperren, gehen Sie außen herum zu Helias (7).

Kampfvorbereitung

Sobald Mary (8) von der Hilfe für den Bürgermeister erfahren hat, bietet sie ihre Minen zum Kauf an. Ob Sie gegen die deshalb protestierenden Rebellen aus Tourte (9) kämpfen oder ihnen eine Abfindung zahlen, bleibt

Norfolk



Legende:

- 1 Wachposten
- 2 Norfolk
- 3 Fürstin
- 4 Leonardo
- 5 Leibeiäger
- 6 Holzmichi
- 7 Mönch
- 8 Felsen
- 9 Reines Wasser
- 10 Tor
- 11 Kerberos
- 12 Kerberos' Minen
- 13 Barbarenminen
- 14 Barbaren

- D Dorfzentrum
- T Truhe
- S Steinbruch
- E Eisengrube
- L Lehmshacht
- Sc Schwefel
- (X) Freizusprengende Rohstoffquelle

Kaloix



Legende:

- 1 Räuberlager
- 2 Wanderer
- 3 Bürgermeister
- 4 Minenarbeiter
- 5 Torwächter
- 6 Kaloix
- 7 Helias
- 8 Mary
- 9 Tourte
- 10 Mordreds Außenposten

- D Dorfzentrum
- T Truhe
- S Steinbruch
- E Eisengrube
- L Lehmshacht
- Sc Schwefel
- (X) Freizusprengende Rohstoffquelle

Die Große Seuche



Legende:

- | | | |
|----------------|---------------------|---------------------|
| 1 Dorfbewohner | 5 Schwefelhändler | 10 Dorfbewohner |
| 2 Verino | 6 Dorfbewohner | 11 Heilas |
| 3 Pilgrim | 7 Sprengbare Felsen | 12 Verseuchtes Dorf |
| 4 Dorfbewohner | 8 Tugor | 13 Gesprächspartner |
| | 9 Burgwächter | 14 Zitadelle |

Innen überlassen. Errichten Sie schließlich Streitkräfte und Kanonen, um Mordreds Außenposten (10) anzugreifen.

DIE GROSSE SEUCHE

Wandertag

Gegen einen kleinen Tribut führt der Dorfbewohner (1) Sie nach Verino (2) zu Pilgrim (3). Der nächste Bewohner (4) weist auf mögliche Schätze unter den Felsen (7) hin. Sprechen Sie auch mit dem Schwefelhändler (5) und dem anderen Bewohner (6). Bei Tugor (8) können die Helden kämpferische Verstärkung anwerben.

Schuldfrage geklärt

Ziehen Sie nun in eine Schlacht gegen die Wächter der Burg (9). Der Bewohner (10) des verseuchten Dorfes (12) und Heilas (11) wissen, wer für die Seuche verantwortlich ist: Mary. Suchen Sie auch die weiteren Gesprächspartner (13) auf. In den Bergen im Nordwesten befinden sich zwar zahlreiche Truhen, aber auch viele übel gelaunte Räuber, zu denen sich Pilgrim durchsprengen kann.

Sturm der Zitadelle

Um Mary in der Zitadelle (14) anzugreifen, benötigen Sie zunächst eine Wettermaschi-

Old King's Castle



Legende:

- | | | |
|--------------------|-----------------|--------------------------|
| 1 Verbündete | 5 Dorf | 10 Bürgermeister |
| 2 Old Kings Castle | 6 Minenarbeiter | 11 Leonardo |
| 3 Garek | 7 Tor | 12 Kerberos' Außenposten |
| 4 Dorfbewohner | 8 Schlüssel | 13 Kerberos |
| | 9 Andala | 14 Durchgang |

ne, um den Fluss einzufrieren. Aber seien Sie gewarnt: der Weg dorthin wird lang und Kräfte zehrend, zumal auch Ihre Siedlungen immer wieder angegriffen werden.

OLD KING'S CASTLE

Klettertour

Die bei Punkt (1) wartenden Gruppen schließen sich den Helden an. Gemeinsam erklimmen sie den Weg zur Old King's Castle (2). Oben angelangt, gibt Garek (3) weitere Anweisungen. Am Bewohner (4) vorbei gehen die Helden zum Dorf (5), um es zu befreien. Der Minenarbeiter (6) gibt einen Hinweis auf

Die Nebelberge



Legende:

- | | | |
|------------|-----------------|-----------------------|
| 1 Leonardo | 5 Jonas | 10 Tor |
| 2 Burg | 6 Dorfzentrum | 11 Mordreds Vorposten |
| 3 Ziu | 7 Leibelgener | 12 Glenhill |
| 4 Räuber | 8 Bürgermeister | |
| | 9 Stonevalley | |

Evelance



Legende:

- | | | |
|------------------|--------------------|---------------------|
| 1 Ballistentürme | 5 Aussichtspunkt | 10 Relikt |
| 2 Tendrel | 6 Gefängnisturm | 11 Mordreds Festung |
| 3 Regent | 7 Kathedralenplatz | 12 Steinwall |
| 4 Einsiedler | 8 Bergdorf | |
| | 9 Leonardo | |

die letzten Schwefelvorkommen in der Gegend. Leonardo (11) verkauft Ihnen ebenfalls welchen.

Spendenaufwurf

Der Schlüssel zum Tor (7) nach Andala (9) befindet sich in einer Truhe (8). Dort angekommen, nehmen Sie Kontakt zum Bürgermeister (10) auf, der um eine bescheidene Spende für das Dorf bittet. Achtung: Solange Sie den Winter nicht beenden, greifen Kerberos' Männer (12) immer wieder an.

Winter ade

Sobald der Schnee geschmolzen ist, ist der Weg zu Kerberos (13) frei. Nach der Spende ziehen die Soldaten aus Andala mit den Helden in den Kampf. Wenn Kerberos besiegt ist, führt er Sie in die Nebelberge (14), um nach einem weiteren Relikt zu suchen.

DIE NEBELBERGE

Im Wald, da sind die Räuber

Leonardo (1) stellt Ihnen eine Burg (2) und Leibeigene zur Verfügung. Sie bauen Ihr Dorf weiter aus; der Bergmann (3) verrät, wo es Holz (und Räuber (4)) gibt. In dem Wald wohnt auch ein Händler (5), der Eisen und Schwefel im Tausch gegen Lehm rausrukt. Erst wenn Sie 100 Siedler oder aber ein weiteres Dorfzentrum besitzen, können Sie endlich eine Wettermaschine bauen und in den Norden ziehen.

Variante 1: Zweites Dorfzentrum

Sollten Sie sich entschlossen haben, ein zweites Dorfzentrum (6) zu errichten, hat der Leibeigene (7) einen Tipp parat: Der Bürgermeister (8) von Stonevalley (9) besitzt den Schlüssel zu dem Tor (10). So erreichen Sie das künftige Dorfzentrum, ohne Mordreds Vorposten (11) zu sehr in Aufruhr zu versetzen. Das funktioniert ebenfalls nur mit Streitkräften.

Variante 2: Große Siedlung

Aber auch mit hundert wehrlosen Siedlern können Sie das Szenario für sich entscheiden. Im Winter stoßen Sie nach Glenhill (12) vor. Das Relikt bekommen Sie hier für einen erheblichen Geldbetrag ausgehändigt. Falls Ebbe in der Kasse ist und die Truppen stark genug sind, führt hier ein Sieg im Kampf zum Ziel.

EVELANCE

Wer's findet, darf es behalten

Auf dem Weg zum Regenten (3) von Tendrel (2) kommen die Helden an einigen verwaisten Ballistentürmen (1) vorbei, die sie in Besitz nehmen. Nach einem Schwatz mit dem Einsiedler (4) begeben sie sich auf den Aussichtspunkt (5) und setzen ihre Reise fort. Der Regent beauftragt Sie, seine Tochter (6) zu befreien und eine Kathedrale (7) zu errichten. Dafür benötigen Sie wieder eine Wettermaschine, da der Bauplatz auf einer Insel liegt.

Der große Knall

Sobald die Tochter befreit wurde, geleiten die Helden sie zurück nach Hause und erhalten eine Belohnung. Ein weiteres Teil des Orbs befindet sich in einem Außenposten (10) von Mordreds Festung (11). Da der Weg durch einen Steinwall (12) blockiert wird, bitten Sie Leonardo (9) um Sprengstoff. Er kann Ihnen aber nur helfen, wenn Sie die vier Schwefelvorkommen beim Bergdorf (8) freilegen und Minen legen. Nun nur noch den Außenposten (10) stürmen.

DAS GROSSE ÖDLAND

Kontakte knüpfen

Leibeigene (1) wenden sich an Sie, um die Gefangenen (2) aus Kerberos' Händen zu befreien. Dazu suchen die Helden zunächst nach Verbündeten. Der Leibeigene (3) schickt Sie zum Wettermacher (4), um sein Dorf (5) aus

dem Sumpf zu befreien. Sobald der Klimagott etwas Geld erhalten hat, sorgt er für Winter und Sie erhalten zum Dank einige Rohstoffe. Vorsicht: Nun greifen immer wieder Truppen aus Highport (6) und von Kerberos (7) an.

Gemeinsam sind wir stark

Sie errichten ein weiteres Dorfzentrum (D) im Norden bei den Rohstoffquellen. Weiter geht es in Adare (8), wo der Leibeigene (9) um Wasser für den vertrockneten Baum bittet. Also lassen Sie es regnen und das Dorf schließt sich den Helden an. Gemeinsam befreien Sie die Gefangenen (2). Über den östlichen Rand der Karte gelangen Sie von dort nach Ashford (10). Hier errichten Sie auf Anfrage des Leibeigenen (11) sechs große Wohnhäuser und haben dann genügend Verbündete für die letzte Mission.

DIE LETZTE SCHLACHT

Aufrüsten!

Der alte Minenarbeiter (1) klärt Sie über die möglichen Wege zur Zitadelle (3) auf. Vorher zerstören Sie noch den Außenposten (2). Von den drei Wegelagerern (4, 5, 6) erwerben Sie Kanonen, einen Blick auf Kerberos' Stellung und den Hinweis auf einen „geheimen“ Pfad (siehe Pfeil). Sobald die erwarteten Truppen (7) angekommen sind, nisten Sie sich für den Einzug in Evelance.

Auf in den Kampf!

Befolgen Sie den Hinweis des Minenarbeiters und kämpfen Sie sich von dem „Hinteringang“ (8) her bis zu dem Außenposten (2) vor. Sorgen Sie dabei immer für ausreichenden Truppennachschub. Kerberos' Widerstandsfähigkeit wird schwächer, je mehr seiner Rohstoffquellen wegfallen. Sobald der Außenposten gefallen ist, öffnen sich alle (!) restlichen Tore von Evelance und geben den Weg zum finalen Ziel frei: Zerstören Sie die Zitadelle (3)!

RUDI BIRKENBACH

Das Große Ödland



Legende:

- | | | |
|---------------|---------------------|----------------|
| 1 Leibeigene | 4 Wettermacher | 8 Adare |
| 2 Gefangene | 5 Killarney | 9 Leibeigener |
| 3 Leibeigener | 6 Highport | 10 Ashford |
| | 7 Kerberos' Truppen | 11 Leibeigener |

Die Letzte Schlacht



Legende:

- | | | |
|-----------------|-------------|---------------|
| 1 Minenarbeiter | 3 Zitadelle | 6 Simplicius |
| 2 Außenposten | 4 Gallileo | 7 Verstärkung |
| | 5 Schreiber | 8 Tor |
- D Dorfzentrum
T Truhe
S Steinbruch
E Eisengrube
L Lehmacht
Sc Schwefel
(X) Freizusprengende Rohstoffquelle

Spellforce: Shadow of the Phoenix

Wohlan, werter Held, die Schwerter entstaubt: Als Rutenkrieger ziehen Sie erneut in epische Schlachten bei Spellforce: Shadow of the Phoenix. Natürlich nicht ohne unsere detaillierten Levelkarten und Quest-Tipps.

ENTSCHEIDUNGSFRAGE

Phönixwächter oder Schattenkrieger

Als Spieler haben Sie die Wahl, ob Sie den Avatar aus dem Hauptprogramm oder vom ersten Add-on für Shadow of the Phoenix nutzen möchten. Die beiden Figuren starten auf unterschiedlichen Karten. Mit Ausnahme dieser Startkarten sind die beiden Missionsverläufe jedoch weitgehend identisch. Im Spielverlauf agieren die NPCs auf verschiedene Weise, je nachdem, ob sie den Avatar schon aus der vorigen Kampagne kennen oder nicht. Sie finden beide Startkarten in der Lösung ausführlich beschreiben.

DIE SCHWARZE KÜSTE (PHÖNIXWÄCHTER)

Die Befreiung Urias

Es nützt nichts, nur alle Gegner im Untotencamp (8) zu beseitigen. Erst wenn auch die Gebäude dem Erdboden gleichgemacht sind, fallen Urias Ketten zu Boden.

Der Kampf gegen die Untoten

Vergessen Sie nicht, Aonirs Ring (9) an Ihre Hand zu stecken. Nur so schaffen Sie sich ein schlagkräftiges Ritterheer – da bei jedem Ableben eines Knochennanns ein Ordensritter im Lager (7) erscheint, der sich dem Avatar

anschließt. Nehmen Sie sich ruhig Zeit und nutzen Sie das große Lager der Untoten, um fleißig Erfahrungspunkte zu sammeln. Am Portal zur Onyxbucht wartet ein größerer Skelett-Trupp unter der Führung eines Stufe-30-Legionärs auf die tapferen Ritter. Wenn Sie mit Ihrem Avatar dagegen nicht gewappnet sind, rufen Sie besser Helden vom Monument (15) zur Hilfe herbei.

STADT DER SEELEN (SCHATTENKRIEGER)

Rundwanderweg

Bevor Sie sich an die Aufgaben des Maskierten herannachen, erkunden Sie in aller Ruhe den äußeren Rundweg außerhalb des Pentagrammkreises. So fällt Ihnen die spätere Flucht aus der Stadt leichter.

Das Pentagramm

Die Heldenschar kümmert sich anschließend um den inneren Bereich und befreit die fünf Seelen. Bloß dem Fial Darg (9) muss der Avatar zunächst fernbleiben. Wenn die Karte so weit geklärt ist, postieren Sie auf jeder Pentagrammspitze einen Helden.

Der Fial Darg

Zusammen mit den fünf Seelen ist der lastige Dämon schnell besiegt. Speichern Sie aber vor dem Kampf, da alle fünf Seelen am Leben bleiben müssen, wenn Sie die Nebenquest erfüllen wollen. Bevor Sie die Gruft plündern, empfiehlt es sich, die Seelen zur Ruhestätte (20) zu geleiten, da es wieder vor Gegnern auf der Karte wimmelt, wenn die Urne in Ih-

rem Besitz ist. Die neu erschienenen Monster sind allesamt hochstufiger als der Avatar, daher bleibt Ihnen nur die Flucht.

ONYXBUCHT

Vergiftetes Wasser

Nachdem der Avatar mit Tario geredet hat, erscheint im Norden der Karte ein Stufe-20-Raubdrachling, der Tantaros Handschuh bei sich hat. Holen Sie sich das Teil, da der Avatar sonst an der Quelle Schaden erleidet. Damit marschieren Sie zu Tantaros (Stufe 34), der sich bei der Giftquelle (4) aufhält. Leider erweist er sich als recht halsstarrig und muss bekämpft werden. Danach benutzen Sie Tantaros Stock in der Reihenfolge „Unten“ und „Rechts“, um die Quelle zu reinigen. Mit der Beißkrake im Gepäck marschieren Sie zu Tario ins Lager zurück.

EMPYRIA

Flink McWinter

Der Knabe flieht zunächst nach Westen. Sein zweites Versteck ist bei Weinhandler Borus (5), danach ist er bei der Kiste (8) im Norden zu finden. Zum Schluss hält er sich weiter östlich in einem Hof in der Nähe von Tuomi auf (10). Zählen Sie die zehn Goldstücke und kehren Sie zu Alyah zurück.

Drei Wege in den Basar

Praijos (11) lässt sich mithilfe von Flink (3) ablenken. Wenn das Tor offen ist, schert sich Praijos nicht mehr um den Spieler. Nach dem Gespräch mit Lyrio (20) reden Sie mit Jarim

Start: Die schwarze Küste



Legende:

P1 Portal zur Onyxbucht, zwei Truhen

1 Ordensritter
2, 3, 4 Truhe

5 Ordensritter

6 Ordensritter

7 Ritterlager, Händler, drei Truhen

8 Urias, Untotencamp, Truhe

9 Aonirs Ring, Truhe

10 bis 14 Truhe

15 Heldenmonument, Truhe

16 Gurim

17 Truhe

Start: Stadt der Seelen (Ostteil)



Legende:

P1 Portal zur Onyxbucht, zwei Truhen

1 Heldenmonument

2, 3, 4, 5, 4, 7 Truhe

8 Der Maskierte

9 Fial Darg

10 Geschickte Seele

11, 12, 13 Truhe

14 Götige Seele

15 Truhe

16 Starke Seele, zwei

Truhen

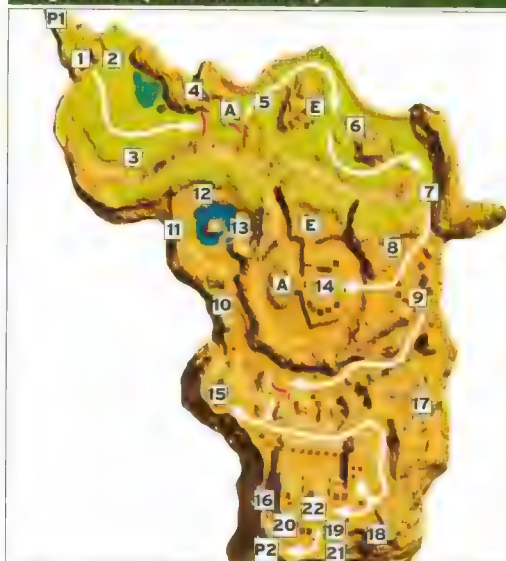
17 Verzweifelte Seele

18 Truhe

19 Zornige Seele, Truhe

20 Ruhestätte

Onyxbucht (Phönixwächter)



Legende:

P1 Portal zur Schwarzen Küste
P2 Portal nach Empyria

A Aria

E Eisen

- 1 Lichkönig
- 2 Arbeiterrune, Bauplane
- 3 Monument der Menschen
- 4 Giftquelle
- 5 Orklager, Grulaman
- 6 Heldenmonument, Truhe

7 Hazim-Barriere

8 Monument der Menschen, Truhe

9 Hazim-Lager

10 Gora, Truhe

11, 12 Truhe

13 Verdorrte Pflanze (Nebenquest Dryad)

14 Tarios Dorf, zwei Truhen

15 Uram, Truhe

16 Zwei Truhen

17, 18, 19, 20, 21 Truhe

22 Hazim-Festung



Mit einer solchen Turmabwehr ist das nördliche Ariavorkommen bestens gesichert.

(18). Den Wein findet der Avatar beim Händler Borus (5). Zwei Apotheker (21) halten sich im Armenviertel auf. Als Dank für den Trauwein erhalten Sie eine Robe, mit der Sie an Shamziro (22) vorbeikommen. Um Endo (16) auszutricksen, sprechen Sie mit Jyla (12), danach mit Endo. Die Fibel gibt's bei den Monstern im Graben. Jarod (32) wird den Avatar einlassen, wenn sein Gesicht wiederherge-

stellt ist. Dafür müssen Sie mit Bostos (31) reden und einen Arenakampf gegen zwei Stufe-30-Kithar gewinnen. Im Anschluss an den Kampf muss Jarod noch seinen Schuldschein erhalten.

Uzakahn und der Zirkus

Die westlichen Wachen (14) vor dem Zirkusbereich lassen sich nicht austricksen, da hilft

nur Gewalt. Danach stattet der Avatar dem Gladiator Uzakahn (13) einen Besuch ab. Da der Knabe enormen Durst hat, spendieren Sie eine Runde Brantwein (gibt's beim Weinhandler). Im Anschluss ergibt ein weiteres Gespräch mit dem alten Kampen wertvolle Informationen und Ihr Avatar kann nun mit Uzakahn trainieren. Insgesamt fünf Trainingsrunden in der Arena sind möglich, Sie

Empyria (Phönixwächter)



Legende:

P1 Portal zur Onyxbucht
P2 Portal zum Dryadenhain
P3 Portal zum Dryadenhain
P4 Portal in die Rote Wüste

- 1 Fandaro
- 2 Truhe
- 3 Alyah, Truhe, Flink McWinter
- 4 Myro
- 5 Weinändler
- 6 Flink McWinter (erstes Treffen)
- 7 Shazam
- 8 Kiste
- 9 Ishtar
- 10 Flinks letztes Versteck, Tuomi
- 11 Praijos
- 12 Jyla
- 13 Uzakahn
- 14 Tak, Kahled
- 15 Ulyo
- 16 Endo
- 17 Truhe
- 18 Jarim, der Blinde
- 19 Botschafter Dorkhan

20 Lyrio Forret

21 Abtrünniger Apotheker

22 Shamziro

23 Tuchhändler Barbadar

24 Zanzabar, Wiesel

25 Handerwerkerin Niamh

26 Boron

27 Tisch für die Weinflasche

28 Tanthar

29 Brigor

30 Zirkusherr Serbio

31 Bostos

32 Jarod

33, 34 Truhe

35 Pforte

36, 37, 38, 39 Truhe

40 Borgo

41 Der Puppenspieler

42 Seth Dundred

43 Ymir

44 Truhe

45 Kaiser, Bronzegigant

müssen dafür die Stufen 32, 36, 40, 44 und 48 erreicht haben.

Vom Basar in den Palast

Für die beiden westlichen Palastwachen benötigt der Avatar eine Flasche Wein. Die gibt's bei Händler Boros (5). Stellen Sie das Gefäß auf den Tisch (27). Die östlichen Palastwachen wird der Avatar los, indem er das Gespräch belauscht und dann Boron (26) über das Treiben seiner Frau informiert.

Der Weg zum Portal

An Tanthar (Stufe 45) ist kein Vorbeikommen. Doch an der Mauer führt ein unscheinbarer Pfad entlang, der an der Südseite des Gartens eine Pforte (35) offenbart, durch die der Avatar hineinschleichen kann.

Borgos Schutzgeld

Die Händler Wiesel und Zanzabar (24) im Basar haben ein Problem. Wer an die entsprechende Nebenquest heran möchte, muss die beiden Streithahne versöhnen. Der Grund für den Streit liegt in Borgos Schutzgeld-erpressung. Der pfiffigste Weg, diese Aufgabe zu lösen, ist die Sache mit der Fluchmünze. Dazu reden Sie mit Flink McWinter (3). Die erforderliche Münze findet der Avatar bei einem Besuch in der Stadt der Seelen (West-Teil). Dort hält sich in der Nähe der Gargoyles ein einsamer Kobold auf, der das Geldstück besitzt. Zurück bei Flink, legen Sie noch 50 Gold dazu und schon erhält Borgo (40) einen wahrhaft wundersamen Goldbeutel.

Drogengeschäfte und fette Beute

Hauptmann Ishtar (9) hat Probleme mit den Traumstaubhändlern. Die beiden „Dealer“ sind die Apotheker (21) im Armenviertel. Sie können Ishtar dreimal das Zeug übergeben. Schaffen Sie die drei Räuber im Süden des Armenviertels aus dem Weg – danach erscheint Brigor vor seiner Höhle (29). Wenn Sie, wie von Ishtar angewiesen, Brigor aus dem Verkehr schaffen, entgeht Ihnen eine verlockende Quest: Der begnadigte Brigor versorgt Sie mit Informationen darüber, wie sich die Bank in Empyria knacken lässt.

Eine Lieferung für Barbadar

Der Tuchhändler (23) benötigt einige Waren. Die vier Froschleder finden Sie im Dryadenhain, Nachtschattenseide und Purpursand in der Roten Wüste. Purpursand findet der Avatar bei den verschiedenen Hazim-Wachen, die auf der Karte patrouillieren. Nachtschattenseide gibt es bei den Klauenmummern im südlichen Teil der Wüste.

DRYADENHAIN

Reinigung der heiligen Stätten

Nachdem Sie die Karte abgeschlossen haben, reden Sie mit der Dryade, so gelangen Sie an die Quest mit den heiligen Stätten.

RABENPASS

Riesenjammer

Sie haben erst mal Zeit genug, um eine Trollbasis zu errichten und sich um Mjorn (5) zu kümmern. Als Lohn gibt es drei Mog-

Dryadenhain (Phönixwächter)



Legende:

P1 Portal nach Empyria
P2 Portal nach Empyria

1 Truhe
2 Hundezwinger, zwei Truhen
3 Speipflanzen, Truhe
4 Speipflanze, Truhe
5 Speipflanzen

6 Truhe
7 Dryade
8 Nymphe
9 Kriecher (Froschleder), Truhe, Nymphe
10 Kriecher (Froschleder), Truhe
11 Kriecher (Froschleder), Nymphe
12 Speipflanzen, Truhe
13 Heldenmonument

14 Spinnen, Nymphe
15 Giftquelle
16 Geist des Spinnenmanns (erstes Treffen)
17, 18, 19 Truhe
20 Speipflanzen, Truhe
21 Geist des Spinnenmanns (Kampf)
22 Leiche (Banksiegel)

Die Rote Wüste (Phönixwächter)



Legende:

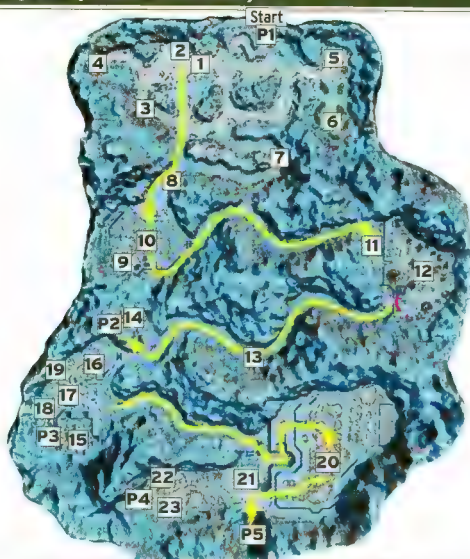
P1 Portal nach Empyria
P2 Portal zum Rabenpass
P3 Portal in die Stadt der Seelen

L Lenya
E Eisen
1 Bario, Truhe
2 Monument der Orks, Truhe mit Arbeiterrunen und Bauplänen
3 Hebel

4 Steinfeld
5, 6 Truhe
7 Drei Truhen

8, 9, 10, 11 Truhe
12 Verdorrte Pflanze, Truhe
13, 14, 15 Truhe

Rabenpass (Phönixwächter)



Legende:

- P1 Portal in die Rote Wüste
- P2 Portal in die Festung
- P3 Portal aus der Festung
- P4 Portal zu den brennenden Felsen
- P5 Portal nach Kathai

- 1 Zwei Truhen (Arbeiterrunen)
- 2 Monument der Trolle, Truhe mit Bauplänen
- 3, 4 Truhe
- 5 Riese Mjörn
- 6 Goblins, Truhe
- 7, 8 Truhe
- 9 Jarl

- 10 Erste Festung, sechs Truhen
- 11 Sprengplatz
- 12 Zweite Festung, Monument der Dunkelkelfen, zwei Truhen
- 13 Truhe
- 14 Dracon Shain Tal'Ach
- 15 Hebelrätzel
- 16 Dritte Festung,
- 17 Monument der Dunkelkelfen
- 18 Monument der Trolle
- 19 Truhe
- 20 Zwei Feuerspeiende Knochenterror, Stufe 50
- 21 Truhe
- 22 Ump, Truhe
- 23 Truhe



lichkeiten: 750 Einheiten Nahrung, Mjörn verschließt ein paar der Höhlen oder steht Ihnen als Kämpfer zur Seite. In den Höhlen verbergen sich Untote, die aber keine große Bedrohung darstellen, wenn Sie die Spawnpunkte im Blick behalten. Nachdem die erste Festung (10) genommen ist, hören die Angriffe aus den Höhlen auf.

Die Festungen – Nummer 1

Für die erste Festung sind Belagerungswaffen erforderlich. Vorsicht bei der Truppenplanung – eine Wandelnde Festung zählt gleich drei Einheiten. Halten Sie mit diesen Riesentrollen unbedingt Abstand zu den Festungstürmen, da ein Treffer genügt, die Trolle auszulöschen. Befehlen Sie daher keinen direkten Angriff auf die Türme, sondern tasten Sie sich vorsichtig heran. Sobald die Wandelnden Festungen in Schussweite sind,

beginnen Sie mit dem Abfeuern der gefährlichen Geschosse. Drei bis vier dieser Monster reichen völlig aus. Befreien Sie Jarl und nehmen Sie ihn mit zur zweiten Festung.

Die Festungen – Nummer 2

Achtung, sofort nach Jarls Sprengung strömt ein regelrechtes Mummienheer aus der Festung. Der Kampf lässt sich vereinfachen, indem Sie ein paar Feilschleuderer auf der Fläche davor postieren, um die Mumien zu stauen. Rüsten Sie sich für einen Gegenangriff, wenn das Monument übernommen wurde. Fangen Sie die Untoten am westlichen Eingang ab.

Die Festungen – Nummer 3

In dem kleinen Labyrinth muss sich der Avatar von den harmlos aussehenden Wächtern in Acht nehmen. Halten Sie Abstand und drücken Sie sich in den Hebelnischen ganz an die

Wand, um nicht entdeckt zu werden. Der Hebel oben rechts öffnet das äußere Eingangstor. Der Hebel im Süden das innere Eingangstor. Die übrigen Hebel öffnen Tore im Innenbereich der Festung. Speichern Sie hier lieber öfter ab – wenn der Avatar entdeckt wird, werden aus den unparteiischen Untoten Stufe-50-Gegner.

Die Festungen – Nummer 4

Zum guten Schluss der Karte warten zwei Stufe-50-Monster auf Ihre Heerschar. Sobald das zweite Viech im Schnee liegt, taucht eine weitere Armee auf, angeführt von – halt, das finden Sie mal schön selbst heraus. Aber lassen Sie es sich gesagt sein, dass Sie sich besser gut für diese Schlacht vorbereiten. Errichten Sie einfach haufenweise Türme in der vierten Festung, bevor Sie das zweite Knochenterror-Monster zur Strecke bringen. (svv)



Laufen Sie in den Nischen mit den Hebeln bis an die vordere Wand. Die Gehäuteten-Monster entdecken Ihre Figur auf diese Weise nicht.



Auch die Fantasydinos von Spellforce vertragen die Eismagie nicht sonderlich und sind damit in null Komma nichts zu frostigen Steaks verarbeitet.

Half-Life 2

„Reicht mein PC für Half-Life 2?“ Wir haben auf die häufigste Leserfrage der vergangenen Monate die Antwort: In unserem Tuning erfahren Sie, wie HL 2 auf Ihrem PC läuft.

Unsere Benchmarks belegen, was wir im Prüfstand anhand von *Counter-Strike Source* vermutet haben: Die Spielgeschwindigkeit von *Half-Life 2* hängt in erster Linie von der CPU ab. So ist der Referenz-Shooter erst ab 2.800 MHz (oder Athlon XP 2800+) flüssig spielbar. Lediglich in Abschnitten wie der Küstenregion, in denen viel Wasser dargestellt wird, ist die Grafikkarte die limitierende Komponente im Spiele-PC. Neben einem schnellen Prozessor und einer leistungsfähigen Pixel-Platine benötigen Sie für einen ruckelfreien Ablauf vor allem viel Arbeitsspeicher. So treten mit 512 MByte noch häufige Nachlade-Pausen auf und die La-

dezeiten dauern sehr lange. Erst mit 1.024 MByte spielen Sie in allen Situationen problemlos. Zwei 512-MByte-Markenmodule bekommen Sie schon für rund 170 Euro.

DIRECTX-RENDERPFAD

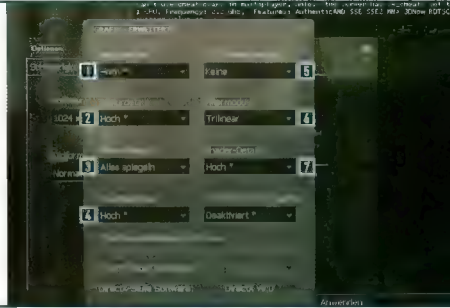
Geforce-FX-Grafikkarten laufen bei *Half-Life 2* aus Performance-Gründen lediglich im DX8- oder DX8.1-Modus. Dadurch fehlen beispielsweise die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche. Um die Spielleistung auf langsameren Karten wie der Geforce FX 5200 Ultra deutlich zu steigern, wählen Sie den DX7-Modus. Geben Sie in der Konsole den Befehl „mat_dxlevel 70“ ein. Mit einer Radeon 9600 XT

oder Geforce FX 5900 XT können Sie bereits mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung spielen. Eine Radeon 9800 Pro oder Nvidias Geforce 6800 LE reichen sogar für vierfaches Anti-Aliasing und 8:1 anisotrope Texturfilterung. Um die Qualitäts-Modi zu aktivieren, sollten Sie stets die entsprechenden Schalter im Optionsmenü von *Half-Life 2* verwenden. Würden Sie die Einstellungen im Treiber-Menü der Grafikkarte vornehmen, ließe das Spiel deutlich langsamer. Hier wählen Sie dann aber „Anwendungsgesteuert“ (Nvidia) beziehungsweise „Standardeinstellung“ (Ati) aus. Pünktlich zum Verkaufs-

Das Menü „Grafik – Erweitert“ von Half-Life 2

- Modelldetails:** Einzige Option, mit der Sie neben der Grafikkarte auch die CPU entlasten können. Bei weniger als 2.800 MHz sollten Sie „Mittel“, unterhalb von 2.500 MHz „Niedrig“ einstellen. Dadurch wirken alle Figuren und Objekte jedoch deutlich kantiger.
- Texturedetails:** Mit der niedrigsten Einstellung sieht das Spiel klar schlechter aus, läuft aber trotzdem kaum schneller. Wählen Sie daher bereits mit einer Radeon 9600 XT die höchste Stufe.
- Wasserdetails:** Erst eine Radeon 9800 Pro oder eine Geforce 6800 LE reichen für die Einstellung „Alles spiegeln“.

- Schattendetails:** Besonders bei Gefechten mit mehreren Gegnern beeinträchtigen die Echtzeit-Schatten die Performance stark.
- Anti-Aliasing-Modus:** Schon ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce 6800 LE können Sie „4x“ Kantenglättung auswählen.
- Filtermodus:** dank anisotroper Texturfilterung sind Texturen auch auf Entfernung scharf. „Bilinear“ lohnt sich grundsätzlich nicht.
- Shader-Detail:** Hat einen vergleichsweise niedrigen Einfluss auf die Performance, setzen Sie diesen Wert daher stets auf „Hoch“.



Benchmark ALLE PC-SYSTEME IN DER BENCHMARK-MATRIX

Für die Leistungs-Werte von *Half-Life 2* haben wir sieben Prozessoren mit sechs Grafikkarten sowohl im Performance- als auch im Qualitäts-Modus gebenchmarkt. Um das Ergebnis einer CPU/Grafikkarten-Kombination abzulesen, schauen Sie in den Kästen, in dem sich X- und Y-Achse des Wunschsystems treffen. Die Färbung verrät, ob HL 2 kaum, mäßig oder gut spielbar ist.

Settings: 1 GByte DDR400-Speicher Windows XP, DX9.0c		GRAFIKKARTEN					
		Performance (1.024x768, ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung)					
		Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce 6800 LE	FX 5900 XT (DX 8.1)	Radeon 9600 XT
PROZESSOREN	Athlon 64 FX-53	65	66	45	63	64	61
	Athlon 64 3500+	65	66	45	63	64	61
	Pentium 4 560 (3,6 GHz)	65	66	45	63	64	61
	Athlon 64 2800+	44	47	47	45		46
	Athlon XP 3200+	42	43	43	42		42
	Athlon XP 2500+	34	35	35	33	36	35
	Athlon XP 1700+	26	28	28	26	29	28
		Qualitäts-Modus (1.024x768, 4x Anti-Aliasing, 8:1 anisotrope Filterung)					
		Geforce 6800 GT	Radeon X800 Pro	Radeon 9800 Pro	Geforce 6800 LE	FX 5900 XT (DX 8.1)	Radeon 9600 XT
PROZESSOREN	Athlon 64 FX-53	63	65	62	51	60	35
	Athlon 64 3500+	63	65	62	51	60	35
	Pentium 4 560 (3,6 GHz)	63	65	62	51	60	35
	Athlon 64 2800+	45	46	46	45	45	
	Athlon XP 3200+	44	45	45	44	44	
	Athlon XP 2500+	34	34	34	33	36	35
	Athlon XP 1700+	26	27	26	27	28	28

Fazit: Genau wie CS Source hängt die Spielgeschwindigkeit bei HL 2 maßgeblich von der Prozessorleistung ab. Daher reicht eine 6800 LE bereits für 4x Kantenglättung und 8:1 anisotrope Filterung. Die FX 5900 XT läuft lediglich im DX8.1-Modus und stellt somit nicht alle Details dar.

■ Nicht spielbar
■ Wenig beschleunigt
■ Sehr gut spielbar

start von *Half-Life 2* haben Nvidia und Ati zudem neue Beta-Treiber zum Download bereitgestellt. Der Catalyst-Treiber in der Version 4.12 soll Radeon-Karten beschleunigen, die Forceware 67.02 ist für GeForce-FX-Karten und die Geforce-6-Reihe geeignet. Die Installation eines Beta-Treibers erfolgt auf eigene Gefahr.

Wir raten, auf die fertigen, geprüften Treiber-Versionen zu warten.

DER HALF-LIFE-2-PC

In insgesamt 84 Benchmark-Tests haben wir die optimale Hardware für *Half-Life 2* herausgefiltert. Als Prozessor empfehlen wir einen Athlon 64. Der 2800+ reicht

und kostet lediglich 180 Euro. 1.024 MByte Speicher (Corsair Value Select) bekommen Sie für 170 Euro und eine betagte, aber immer noch sehr schnelle Radeon 9800 Pro für rund 200 Euro. Wer mit dem Aufrüsten noch warten will, greift zur Geforce 6600 GT für AGP.

FRANK MISCHKOWSKI/DANIEL MOLLENDORF



FIX UND ...

Cool & Clever kaufen!
www.webshop-innovatek.de



**DUAL
RADIATOR
Kühlsystem**

... FERTIG!

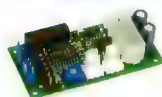
DAS SILVERSTONE H²O-TJ06 MIT FERTIG EINGEBAUTER WASSERKÜHLUNG

Das High End PC Gehäuse ist bereits mit einer fertig eingebauten und professionellen innovatek Wasserkühlung ausgestattet. Der Einbau Ihrer PC Komponenten ist ein Kinderspiel. Die massive Aluminiumfront verleiht dem Gehäuse einen absolut edlen Touch (auch in schwarz erhältlich) und verfügt über frontseitige Audio, USB 2.0 und Fire Wire (IEEE 1394) Anschlüsse. Das integrierte Kühlsystem mit High-End Dual

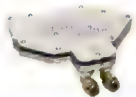
Radiator, HPPS 12 V Spezialpumpe und XX-flow CPU Kühler ist für alle aktuellen und gängigen PC-Systeme und Prozessoren mehr als ausreichend dimensioniert.

Reserven zum Einbau für weitere Komponenten in den Kühlkreislauf sind vorhanden.

Fan-O-Matic MICRO:
microprozessorgesteuerter
Mini-Fancontroller



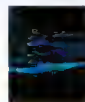
Cool-Matic Power:
Jetzt auch für GeForce 6800
und GeForce 6800 LE!



Montagebeispiel:
CoolMatic NV40



CoolMatic in Szene:
Eindrucksvolle Power
mit LED-Beleuchtung



innovatek Protect PRO
Korrosionsschutz!



auch für
Leitungs-
wasser
geeignet

Weitere Highlights aus unserem großen Sortiment!

innovatek

Alles andere ist heiße Luft

innovatek OS GmbH · Stadtweg 9 · D-85134 Stammham-Westerhofen · Tel. +49 (0) 84 05 - 92 59 - 0 · Fax +49 (0) 84 05 - 92 59 - 21 · info@innovatek.de

www.innovatek.de

ALTERDATE

HARDWARE • SOFTWARE • ENTERTAINMENT



MAINBOARDS

GAINWARD AGP-Grafikkarte PowerPack! Ultra/2400

„Golden Sample Goes Like Hell“
NVIDIA® GeForce 6800GT Chip
256 MB GDDR3-RAM
400+ MHz Chiptakt
1,2 GHz Speichertakt
2x VGA, 2x DVI & TV-Out
AGP 8x
retail



549,- GAINWARD

ASUS	Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S 1 A / nForce2	2 56	86
A7N8X-E Deluxe	S 1 A / nForce2	2 56	73
K8N	S 1 A / nForce2	2 56	73
K8N-E Deluxe	S 1 A / nForce2	2 56	73
P4P800 SE	S 1 A / nForce2	2 56	73
P4C800-E Deluxe	S 1 A / nForce2	2 56	73
P5C2D2 Deluxe	S 1 A / nForce2	2 56	73
P5C2D2 Premium	S 1 A / nForce2	2 56	73

Verwendbare Speicherbausteine: S-DDR / R - auch ECC / D-DDR-RAM / DZ-DDR2-RAM / nur ECC Registered / R-DDR-RAM / 832-32 Bit RD-RAM / Ausstattungsmerkmale: D-Dual CPU / L-LAN / F-FireWire / S-Sound / G-Gigabit LAN / W-Wireless LAN / R-RAID / V-VGA / B-Bluetooth / s-sATA-RAM

WIRES

INTEL®

Celeron® (547Hz)	FSB	CACHE	tray	boxed
2,40 GHz	400	128	74,-	77,-
2,60 GHz	400	128	74,-	77,-
Celeron® D (547Hz)	GHz	FSB	CACHE	boxed
3,25	2,53	533	256	84,-
3,30	2,66	533	256	77,-
3,35	2,80	533	256	84,-
Pentium® 4 (547Hz)	FSB	CACHE	tray	boxed
2,8E GHz Prescott	800	1024	178,-	194,-
3,00 GHz Northwood	800	1024	178,-	194,-
3,00 GHz Prescott	800	1024	178,-	194,-
3,20 GHz Northwood	800	1024	224,-	244,-
3,2E GHz Prescott	800	1024	224,-	244,-
Pentium® 4 (547Hz)	GHz	FSB	CACHE	boxed
520	2,80	800	1024	174,-
530	3,00	800	1024	189,-
540	3,20	1000	1024	229,-
550	3,40	1000	1024	249,-
560	3,60	1000	1024	279,-
570	3,80	1000	1024	279,-

RAM

KINGSTON ValueRAM	GB	Single	Kit	Single
DDR 512 MB	430/435	83	78	80
DDR 1 G	400/333	154	209	194
DDR2 512 MB	533/435	111	121	121
DDR2 1 G	533/435	239	244	244
GEIL	Timing	Kit	Single	Kit
DDR 512 MB	430/435	84	84	84
DDR 512 MB	400/333	135	131	131
DDR2 512 MB	533/435	131	126	126
DDR2 1 G	533/435	249	244	244
POL Turbo	Timing	Kit	Single	Kit
DDR 512 MB	430/435	114	109	109
DDR 512 MB	400/333	134	129	129
DDR2 512 MB	533/435	170	164	164

Single Price für ein Speichermodul
Kit Price für zwei identische Speichermodul im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GIGABYTE	Sockel / Chip	RAM	€
7N60Z	S 1 A / nForce2	2 56	86
7N60Z Pro2	S 1 A / nForce2	2 56	86
KV7800	S 1 A / nForce2	2 56	86
K8NS Ultra-939	S 1 A / nForce2	2 56	86
6V7XE-A	S 1 A / nForce2	2 56	86
BIPE1000-G	S 1 A / nForce2	2 56	86
BIPE775-G	S 1 A / nForce2	2 56	86

MSI	Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta-LSR	S 1 A / nForce2	2 56	86
K8T Neo-FIS2R	S 1 A / nForce2	2 56	86
K8N Neo Platinum	S 1 A / nForce2	2 56	86
K8N Neo2-ER	S 1 A / nForce2	2 56	86
K8N Neo2 Platinum	S 1 A / nForce2	2 56	86
865PE Neo2-PFS	S 1 A / nForce2	2 56	86
915P Neo2 Platinum	S 1 A / nForce2	2 56	86

VIA	Sockel / Chip	RAM	€
M15000EA	M-ITX, S.V.L.	CL268	119,-
PD10000	M-ITX, S.V.L.	CL268	169,-
M112000	M-ITX, S.V.L.	CL268	209,-

Diverse	Sockel / Chip	RAM	€
ABIT NF7	S 1 A / nForce2	2 56	86
ABIT AV8 V1.5	S 1 A / nForce2	2 56	86
ASRock KT74A	S 1 A / nForce2	2 56	86
ASRock KT75A1GX	S 1 A / nForce2	2 56	86
E-ITEGROUP KT600	S 1 A / nForce2	2 56	86
E-ITEGROUP KT610-M	S 1 A / nForce2	2 56	86
EPX EP-8K03A3	S 1 A / nForce2	2 56	86
EPX EP-8K03A3	S 1 A / nForce2	2 56	86

Verwendbare Speicherbausteine: S-DDR / R - auch ECC / D-DDR-RAM / DZ-DDR2-RAM / nur ECC Registered / R-DDR-RAM / 832-32 Bit RD-RAM / Ausstattungsmerkmale: D-Dual CPU / L-LAN / F-FireWire / S-Sound / G-Gigabit LAN / W-Wireless LAN / R-RAID / V-VGA / B-Bluetooth / s-sATA-RAM

AMD

Sempron™ (547Hz)	GHz	FSB	CACHE	tray	boxed
2400+	1,65	333	256	54,-	64,-
2500+	1,75	333	256	54,-	64,-
2600+	1,83	333	256	74,-	84,-
2800+	2,00	333	256	94,-	109,-
Athlon™ XP (547Hz)	GHz	FSB	CACHE	tray	boxed
2200+	1,80	266	256	69,-	79,-
3000+	1,91	333	512	149,-	159,-
3000+	2,10	400	512	149,-	159,-
3000+	2,20	400	512	199,-	219,-
Athlon™ 64 (547Hz)	GHz	FSB	CACHE	tray	boxed
2600+	1,80	800	512	119,-	129,-
3000+	2,20	1000	512	139,-	149,-
3200+	2,20	1000	512	189,-	199,-
3400+	2,20	1000	1024	214,-	244,-
Athlon™ 64 (547Hz)	GHz	FSB	CACHE	tray	boxed
3000+	1,80	1000	512	164,-	174,-
3200+	2,00	1000	512	209,-	219,-
3400+	2,20	1000	1024	214,-	244,-
3600+	2,40	1000	1024	259,-	269,-

BIOS

BUFFALO	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	400/333	89	80
DDR 1 G	400/333	154	194
A-DATA	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	400/333	81	79
A-DATA Viresta	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	400/333	100	98
DDR 512 MB	400/333	109	107
DDR 512 MB	400/333	137	135
OCZ	Timing	Kit	Single
DDR 512 MB	400/333	117	112
DDR 512 MB	400/333	121	117
DDR 512 MB	400/333	127	123
DDR 512 MB	400/333	134	130

GRAFIKARTEN

NVIDIA-Chipsatz			ATI-Chipsatz		
ASUS	MB / Chip	€	ASUS	MB / Chip	€
V9999/7D	AGP 128/0 / GF 6800	289	EAX6800XT/7D	PCie 128/0 / Rad X800XT	159
V9999G/7D	AGP 128/0 / GF 6800	323	EAX6800XT/2D	PCie 128/0 / Rad X800XT	559
V9999G/7D	AGP 256/0 / GF 6800	419	AS200SE/7D	AGP 128/0 / Rad X800XT	44
V9999G/7D	AGP 256/0 / GF 6800	389	AS200SE/2D	AGP 128/0 / Rad X800XT	44
N6800GT/7D	AGP 128/0 / GF 6800GT	229	AS200SE/2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
N6800GT/7D	AGP 256/0 / GF 6800GT	229	AS200SE/2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
ADPEN	MB / Chip	€	CLUB3D	MB / Chip	€
6800GT-DV	PCie 128/0 / GF 6800GT	199	X700 Pro-7D	PCie 128/0 / Rad X700 Pro	249
FX5200-DV	AGP 128/0 / GF FX5200	52	RX5550SE-7D	AGP 128/0 / Rad 9600SE	57
FX5200 ext. TV-Tuner	AGP 128/0 / GF FX5200	84	RX5550SE-2D	AGP 128/0 / Rad 9600SE	144
LEADTEK	MB / Chip	€	SAPPHIRE	MB / Chip	€
6800GT TDH	PCie 128/0 / GF 6800GT	199	X700 Pro	PCie 128/0 / Rad X700 Pro	189
A6800GT TDH	AGP 128/0 / GF 6800GT	249	9600 Pro	AGP 128/0 / Rad 9600	219
A400E TDH	AGP 128/0 / GF 6800E	239	9600 Pro	AGP 128/0 / Rad 9600	219
A400 TDH	AGP 256/0 / GF 6800	239	X800XT Platinum	AGP 256/0 / Rad X800XT	849
MSI	MB / Chip	€	GIGABYTE	MB / Chip	€
NX6200-7D	PCie 128/0 / GF 6200	99	RX6800XT-7D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
NX6800-7D	PCie 256/0 / GF 6800	159	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
NX6800-7D	AGP 128/0 / GF 6800	259	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
SPARKLE	MB / Chip	€	GIGABYTE	MB / Chip	€
SP3300MA	AGP 64/0 / GF MX440-SX	34	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
SP-AG43GDH	AGP 128/0 / GF 6800	239	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
SP-AG400T	AGP 128/0 / GF 6800	309	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
GIGABYTE	MB / Chip	€	GIGABYTE	MB / Chip	€
NX661T28D	PCie 128/0 / GF 6800GT	189	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
N68128D	AGP 128/0 / GF 6800GT	299	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499
N68128D	AGP 256/0 / GF 6800GT	399	RX6800XT-2D	AGP 256/0 / Rad X800XT	499

FESTPLATTEN

IDE				S-ATA			
WD	GB	ms / Cache / UPM	€	MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80 / 9 / 182 / 7200	59	6Y800MD	80	9 / 182 / 7200	80
WD1200JB	U-100	120 / 9 / 182 / 7200	79	6Y160MD	160	9 / 182 / 7200	86
WD1600JB	U-100	160 / 9 / 182 / 7200	84	7Y250MD	250	9 / 182 / 7200	149
WD200JB	U-100	200 / 9 / 182 / 7200	109	6B300SD	300	9 / 16,384 / 7200	199
MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€	WD	GB	ms / Cache / UPM	€
6E400JD	U-133	40 / 10 / 2,048 / 7200	44	WD300SD	300	9 / 182 / 10,000	99
6Y800JD	U-133	80 / 9 / 182 / 7200	59	WD400SD	400	9 / 3,960 / 10,000	164
6Y120PD	U-133	120 / 9 / 182 / 7200	74	WD600SD	600	9 / 182 / 7200	92
6Y160PD	U-133	160 / 9 / 182 / 7200	79	WD800SD	800	200 / 9 / 182 / 7200	114
6Y250PD	U-133	250 / 9 / 2,048 / 5,400	109	WD1000SD	1000	250 / 9 / 182 / 7200	164
SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€	HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
SV080ZT	U-133	80 / 9 / 2,048 / 5,400	59	HD722580	80	9 / 182 / 7200	59
SP1203N	U-133	120 / 9 / 2,048 / 7200	79	HD722516	160	9 / 182 / 7200	89
SP1614N	U-133	160 / 9 / 182 / 7200	84	HD722525	250	9 / 182 / 7200	149
HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€	SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
HD572800D	U-133	80 / 9 / 2,048 / 7200	54	SP0812C	80	9 / 182 / 7200	64
HD572512	U-100	120 / 9 / 182 / 7200	77	SP1213C	120	9 / 182 / 7200	80
HD722516	U-100	160 / 9 / 182 / 7200	84	SP1614C	160	9 / 182 / 7200	89
HD722540	U-100	250 / 9 / 182 / 7200	109				

DVD-LAUFWERKE

DVD-R	bulk	Kit	
ADPEN DVD-1648AAP	24,-	28,-	
LG GDR 81638	24,-	26,-	
LITEON SOHD-167T	24,-	26,-	
PHILIPS DVD50160	24,-	26,-	
PLEXTOR PX 116A	24,-	34,-	
TOSHIBA SD-M1912	23,-	23,-	
DVD-RW ATAPI	DVD-R / DL	bulk	Kit
ADPEN DW1608A	16,- / 24,-	74,-	
ASUS DRW-1604P	16,- / 24,-	89,-	
BEND DW-1620	16,- / 24,-	76,-	
LG GSA-4163B	16,- / 24,-	89,-	
NEC ND-3500A	16,- / 24,-	74,-	
PHILIPS DVDWR1640	16,- / 24,-	74,-	
PIONEER DVH-108	16,- / 24,-	87,-	
PLEXTOR PX-716A	16,- / 24,-	124,-	
SAMSUNG TS-H552B	16,- / 24,-	72,-	
SONY DRU-710A	16,- / 24,-	77,-	
TOSHIBA SD-R537B	16,- / 24,-	74,-	
DVD-RW IDE z.z.	DVD-R / DL	bulk	Kit
LG GSA160	16,- / 24,-	199	
PHILIPS ED16DVDK	16,- / 24,-	129	
PLEXTOR PX716V-RW	16,- / 24,-	289	
TEAC DWWS16GA PUK	16,- / 24,-	149	

DVD±RW ATAPI Brenner

LG GSA-4163B

- Schreibgeschwindigkeit: 16x DVD-R, 16x DVD-R, 8x DVD-RW, 6x DVD-RW, 4x DVD-R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW, 5x DVD-RAM
- Lesegeschwindigkeit: 16x DVD, 40x CD
- bulk

89,-

DVD±RW ATAPI Brenner
LG GSA-4163B

Schreibgeschwindigkeit: 16x DVD-R, 16x DVD-R, 8x DVD-RW, 6x DVD-RW, 4x DVD-R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW, 5x DVD-RAM

Lesegeschwindigkeit: 16x DVD, 40x CD

bulk

89,-

LG

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe barweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bestseller bestellen & Versand kostenlos sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neuesten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen. Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.



KOMMUNIKATION

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ Card v2.1	56K	PC	64,-
FRITZ Card v2.1	160K	PC	89,-
FRITZ Card v2.1	160K	PC	174,-
FRITZ Card DSL v2.0	DSL	PC	74,-
FRITZ Card DSL USB v2.0	DSL	PC	89,-
FRITZ SL WLAN	DSL	WLAN	124,-

DEVELO	Art	Typ	€
M. 160K 56K	analog	PC	27,-
M. 160K 56K F. n.	analog	PC	44,-
M. 160K ADSL Fun Line	DSL	RJ-45	64,-

Diverse	Art	Typ	€
55K Voice Modem	analog	PC	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	PC	35,-

Router	Modus	Art	€
DEVELO M. ADSL Modem/Router	DSL	SL	139,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-

Wireless LAN	Modus	Art	€
DEVELO M. ADSL Modem/Router	DSL	SL	139,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-604	10/100	DSL	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-

Netgear	Modus	Art	€
WG311	54	PCI	49,-
WG511	54	PCI	54,-
WG511	54	PCI	54,-
WG502	54	Access Point	79,-
DG384GB	54	Modem/Router	89,-
WG311T	108	PCI	109,-

ASUS	Modus	Art	€
WL-108g	44	PCI	29,-
WL-108g	54	Cardbus	29,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

Wireless DSL Modem/Router

D-LINK DSL-G664T

- 54 Mbit/s Wireless LAN (IEEE 802.11g)
- 4x RJ-45 10/100 Mbit/s
- Integriertes DSL-Modem (RJ-11)
- Hardware-Firewall
- einfache Installation



89,-

D-LINK	Modus	Art	€
DWL-G520	54	PCI	44,-
DWL-G650	54	PCI/USB	38,-
DWL-G122	54	USB	48,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	89,-
DWL-G520	108	PCI	59,-
DWL-2100AP	108	Access Point	104,-

ASUS	Modus	Art	€
WL-108g	44	PCI	29,-
WL-108g	54	Cardbus	29,-
WL-500g	54	Access Point	84,-

PC-GEHÄUSE

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzeit	€
PC-30778	schwarz	Mini		123,-
PC-30708	schwarz	Mini		189,-
PC-30708	schwarz	Mini		119,-
PC-30708	schwarz	Mini		219,-
PC-30708	schwarz	Mini		279,-
PC-30708	schwarz	Mini		199,-
PC-30708	schwarz	Mini		259,-

ThermalRock	Farbe	Typ	Netzeit	€
Dragon	schwarz	Mini		119,-
Dragon	schwarz	Mini		139,-
Dragon	schwarz	Mini		159,-
Dragon	schwarz	Mini		179,-

AOPEN	Farbe	Typ	Netzeit	€
OP50C	schwarz	Mini		52,-
H800B	schwarz	Mini		74,-
H800A	schwarz	Mini		89,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

MSI	Farbe	Typ	Netzeit	€
Heits 955C-Lite	A	Mini		169,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		179,-
Heits 955C-Lite	A	Mini		199,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzeit	€
A-330	grau	Mini	300 W	39,-
CS-606	schwarz	Mini	500 W	59,-
ARCTIC Silenium T2	schwarz	Mini	300 W	84,-
AVANCE B031	grau	Mini	300 W	64,-
CASTEK C-1018	schwarz	Mini	500 W	59,-
CoolMaster CM Stacker	schwarz	Mini	500 W	149,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Mini	500 W	99,-
SHARKOON Acrylic Showcase Kit	schwarz	Mini	500 W	114,-
THERMALTAKE Tsunami	schwarz	Mini	500 W	114,-

Diverse	Farbe
---------	-------

HARDWARE

Die Akte X

Mit der X850 präsentiert ATI den Nachfolger des aktuellen PCI-Express-Topmodells X800 XT.

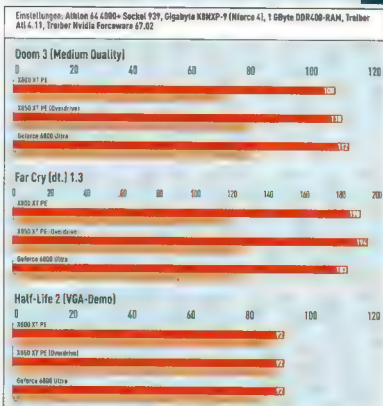


»Endlich: Blutbank gibt eigene Kreditkarten heraus.«

Grafik | Die neue GPU mit dem Codenamen R480 soll in drei Versionen auf den Markt kommen, als X850 Pro, X850 XT und X850 XT PE. Die kleinste Variante X850 Pro ist für rund 400 Euro erhältlich und verfügt über zwölf Pixel-Pipelines. Der 520-MHz-Chip greift über eine 256-Bit-Anbindung auf 256 MByte GDDR3-Speicher mit 540 MHz DDR zu. Die mittlere Version für etwa 500 Euro kann mit 16 Pipes aufwarten, Chip- und Speichertakt bleiben unverändert. Lediglich die 550 Euro teure High-End-Variante X850 XT PE verfügt mit 540 MHz beziehungsweise 590 MHz DDR über höheren Chip- und Speicher-Takt. Die ersten Benchmarks der Top-Variante zeigen, dass die Platine auf Geforce-6800-Ultra-Niveau liegt. (FM)

Info: www.atl.de

X850 Benchmarks



Schnellseher

Das erste 19-ZOLL-TFT mit acht Millisekunden Reaktionszeit kommt in den Handel.

Monitor | Nachdem Iiyama in der vergangenen Ausgabe einen flotten 17-Zoll-Monitor mit zehn Millisekunden Reaktionszeit vorgestellt hat, kontert nun die Display-Division von Hyundai. Der asiatische Hersteller bringt mit dem Imagequest L90D+ ein 19-Zoll-Gerät mit acht Millisekunden Schaltzeit auf den Markt. Der flotte Silberling hat DVI-D- und D-Sub-Anschluss an Bord und glänzt zudem mit TCO03-Zertifizierung. Hyundai gibt das Kontrastverhältnis mit sehr guten 700:1 an, die Helligkeit soll bei einleuchtenden 300 Candela pro Quadratmeter liegen. Das Gerät ist ab sofort für 549 Euro im Handel. (FM)

Info: www.hyundaide



SEID NETZ ZUEINANDER!

DLAN, das Netzwerk über die Steckdose, wird immer beliebter. Wir vertosen zwei Starter-Kits, bestehend aus einem Microlink dLAN Ethernet, einem Microlink dLAN Wireless und einem Microlink dLAN ADSL Modem Router. So können Sie daheim mit oder ohne Schnur über ADSL surfen.

Beantworten Sie einfach folgende Frage, um an der Vertosung teilzunehmen:

„Welcher Hersteller ist in der Anmoderation des Hardware-Beitrags bei PC ACTION TV zu sehen?“

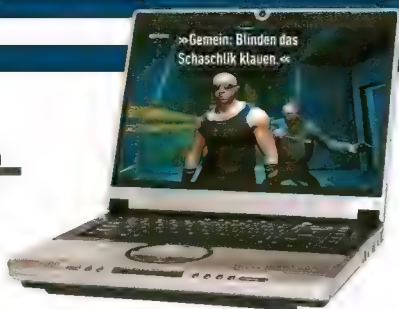
A) Abit B) Bbit C) CeBit

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie den Gewinnspielen auf Seite 20!

PC ACTION und Devolo vertosen Netzwerk-Equipment im Wert von über 700 Euro.



Bilder- Buch



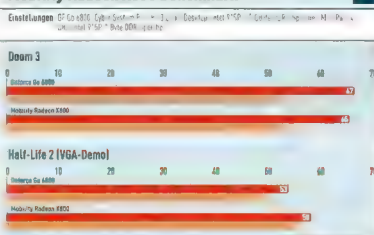
Notebook-Grafik wie auf dem Desktop. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns Atis neue Mobil-Grafiklösung MOBILITY RADEON X800.

Grafik | Das neue DirectX9-Notebook-Flaggschiff mit dem Codenamen M28 bietet mit zwölf Pixel-Pipelines und einem Chiptakt von 400 MHz Grafikleistung satt. Unsere ersten Benchmarks bestätigen das – die GPU stellt das Top-Produkt der Konkurrenz, den Nvidia GeForce Go 6800 (Test in dieser Ausgabe) locker in den Schatten. Der M28 verfügt in der Standard-Ausführung über 256 MByte eigenen GDDR3-Speicher, der mit 256 Bit angebunden und mit 400 MHz DDR getaktet ist. Da der Grafikchip über PCI-Express mit dem Notebook-Mainboard verbunden ist, kann eine neu entwickelte Stromsparfunktion den Verbrauch der GPU durch das Abschalten von PCI-Express-Lanes senken.

(FM)

Info: www.atl.de

Mobility Radeon X800 Benchmark



FAZIT: Atis neues Mobil-Flaggschiff kann in allen Benchmarks überzeugen. Doch unsere Tests der M28 fanden auch auf einem Notebook-Grafik-Modell statt, sodass es für ein erhöhtes Preis-Leistungs-Verhältnis steht.

LEGende: ■ 1 024 x 768 ■ 1 024 x 768, 32 AA, 4:1 AF

Ein Dell der Freude!

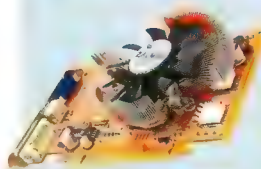
Mit der vierten **HPS-GENERATION** hat Dell eine völlig neue Version seines Spieler-PCs vorgestellt.



PC-System | Die silberne Zockmaschine mit 3,46 GHz Pentium 4 Extreme Edition und 1.024 MByte Dual-Channel-DDR2-Speicher kann dank Radeon X800 XT ein ordentliches Grafik-Feuerwerk abfeuern. Auch digitale Film-Sammler werden mit den beiden eingebauten 250-GByte-Serial-ATA-Festplatten mehr als zufrieden gestellt. Und wenn etwas ausgelagert werden soll, steht ein 16-fach-Dual-Layer-DVD-Brenner zur Verfügung. Dell schickt seinen Dimension XPS Gen4 ab sofort für 3.499 Euro ins Rennen.

Info: www.dell.de

LIES MICH!



ZALMAN: AKTIVE GPU-KÜHLUNG

Zalman hat sein CPU-Kühler-Design auf Grafikkarten übertragen und eine eigene GPU-Kühlung vorgestellt. Der

»Alles, was vom Medicopter 117 übrig blieb.«

VF700 ist sowohl in Alu-Kupfer- als auch in einer reinen Kupfer-Version erhältlich. Das Gerät soll sich auf fast sämtliche aktuellen GeForce- und Radeon-Beschleuniger montieren lassen, der Preis liegt bei 24 beziehungsweise 29 Euro.

(FM)

Info: www.zalman.co.kr



»Colani: Designer-Sarg.«

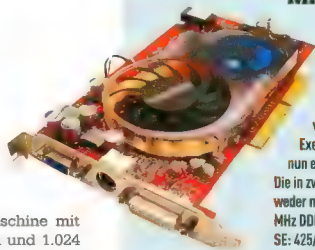
BENQ: TASTATUR MIT BMW

Eingabegeräte | Mit der X730 präsentiert BenQ eine Design-tastatur, die in Zusammenarbeit mit der BMW Group Designworks USA entwickelt wurde. Mit zwölf Funktionstasten und 13 Hotkeys können System, Musik- und Video-Wiedergabe gesteuert werden. Sie ist ab sofort zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 89 Euro erhältlich.

(FM)

Info: www.benq.de

MAD-MOXX: ÜBERTAKTETE X800 SE



Grafik | Obwohl die Radeon X800 SE gar nicht für den Retail-Markt vorgesehen war, tauchten einzelne Exemplare im Handel auf. Mad-Moxx bietet nun eine übertaktete Enhanced-Version an. Die in zwei Modellen erscheinende Karte ist entweder mit 530/530 MHz DDR oder mit 550/550 MHz DDR getaktet (Taktung ATI-Referenz X800 SE: 425/400 MHz DDR). Der Preis für die Platine liegt bei 379,90 Euro, die etwas höher getaktete Variante ist für 389,90 Euro zu haben.

(FM)

»Platt gemacht: Augsburg.«

Info: www.mad-moxx.de

IOMEGA: 16-FACH DVD-BRENNER



»Oft kopiert: DVD.«

Laufwerke | Iomega hat mit dem Super DVD Writer 16x Dual-Format USB 2.0 Drive einen neuen externen Brenner vorgestellt. Das Gerät beschneidet DVD-Plus-Medien mit 16-facher, DVD-Minus-Rohlinge mit 8-facher und DVD-RW-Scheiben mit 4-facher Geschwindigkeit. Der Super DVD Writer ist mitsamt Brennsoftware für 169 Euro erhältlich.

(FM)

Info: www.iomega.de



Doppelt gekoppelt!

AMD und Nvidia, die Erzfeinde jedes Sparkontos, geben Ihnen mit SLI-SYSTEM und brandneuen PROZESSOREN die Möglichkeit, viel Geld auszugeben. Dafür bekommen Sie die beste Spieleleistung des Planeten – versprochen!

Die schnellsten Spiele-CPU's kommen derzeit von AMD. Mit den brandneuen Modellen Athlon 64 4000+ und Athlon 64 FX-55 baut der Hersteller seinen Performance-Vorsprung noch weiter aus. Konkurrent Intel hat dafür dank PCI Express und DDR2-Speicher die fortschrittlichere Technik. Das ändert sich nun, denn neben Via bringt auch Nvidia einen Mainboard-Chipsatz mit PCI-Express-Unterstützung für den Athlon 64 auf den Markt. Wir haben den Nforce4 mit den AMD-Flaggschiffen getestet. Doch Nvidia hat noch ein weiteres Ass im Ärmel: Dank Nforce4-SLI-Chipsatz lassen Sie zwei PCI-Express-Grafikkarten gleichzeitig im PC schuften. Was das bei aktuellen Spielen bringt, für wen es sich lohnt und wie viel Sie

für ein SLI-System berappen, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

PROZESSOR-NACHSCHLAG

AMDs neue CPU's gibt es ausschließlich für den Sockel 939. Der Athlon 64 4000+ verfügt über 1.024 kByte L2-Cache und taktet mit 2,4 GHz. Das nächst langsamere Modell 3800+ arbeitet ebenfalls mit 2,4 GHz, verfügt aber – wie die meisten Athlon-64-CPU's – nur über 512 kByte L2-Zwischenspeicher und ist dadurch rund fünf Prozent langsamer. Die neue Top-Variante Athlon 64 FX-55 protzt mit 2,6 GHz-Takt und 1.024 kByte L2-Cache. Beiden Neulingen steht ein Zweikanal-Speicherinterface zur Verfügung. Genau wie Intel integriert auch AMD in seine jüngsten Prozessoren einen Virenschutz.

Der NX genannte Schutzmechanismus funktioniert ausschließlich in Verbindung mit dem Service Pack 2 von Windows XP. Bei der Hitzeentwicklung stellt der FX-55 einen neuen Rekord für die Athlon-64-Serie auf: 104 Watt Abwärme schreien nach einem leistungsstarken Kühler. Der 4000+ ist mit 89 Watt genügsamer.

SPARSCHWEIN-KILLER

Nicht nur die Hitzeentwicklung ist immens – auch der Preis: Der Athlon 64 FX-55 kostet um die 880 Euro, für den 4000+ zahlen Sie circa 750 Euro. Angenehmer Nebeneffekt für Aufrüster: Die älteren Modelle fallen im Preis. Zudem legt AMD die lukrativen Varianten Athlon 64 3000+ und 3200+, die es bisher nur für Sockel 754 gab, für

den aktuellen 939 neu auf. Somit sind erstmals 939-Prozessoren verfügbar, die weniger als 200 Euro kosten und damit ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Im Gegensatz zu den 754-Versionen kommt hier der Winchester-Kern zum Einsatz. Während dieser im fortschrittlichen 90-Nanometer-Verfahren hergestellt wird, fertigt AMD den FX-55 und den 4000+ noch im 130-Nanometer-Prozess.

GEGENSCHLAG

Intel kontert AMDs Produktoffensive mit einer auf 3,46 GHz getakteten Pentium 4 Extreme Edition. Diese arbeitet als erster Intel-Prozessor mit einem 266 MHz QDR schnellen Frontside-Bus (1.066 MHz effektiv) anstelle von 200 MHz QDR. Weitere P4-CPU's mit dem schnelleren FSB sollen folgen. Hierfür brauchen Sie neue Mainboards mit dem aktualisierten Chipsatz 925XE. Dem Athlon 64 4000+ gibt sich der P4 EE mit 3,46 GHz jedoch um bis zu 24 Prozent geschlagen. Und der FX-55 ist



dank des höheren Takts um weitere drei bis sieben Prozent schneller

PCI EXPRESS FÜR ATHLON 64

Neben den neuen High-End-CPU's schaffte es auch eine erste Referenzplatine mit Nforce4-Ultra-Chipsatz rechtzeitig zum Test. Nvidia bringt gleich drei Versionen für den Sockel 939 heraus. Allen gemein ist die Unterstützung von PCI Express sowie dem zukünftigen Laufwerksstandard Serial ATA II. Wann Festplatten die höhere Übertragungsgeschwindigkeit (3 GByte/s) von SATA II nutzen, ist noch nicht bekannt. Die „normale“ Nforce4-Variante unterscheidet sich nur durch PCI-E und ein verbessertes RAID vom Vorgänger Nforce3. Das Besondere hierbei ist der Preis: Platinen mit dem neuen Chipsatz werden für lediglich 55 bis 75 Euro vertickt. In Verbindung mit einem Athlon 64 3000+ oder 3200+ bauen Auf-rüster so ein kostengünstiges Sockel-939-System mit zukunfts-sicherer PCI-Express-

Unterstützung. Der getestete Nforce4 Ultra verfügt gegenüber der Standardausführung über eine integrierte Hardware-Firewall. Diese lastet die CPU deutlich weniger aus als die Software-Lösung von Nforce3 und dem einfachen Nforce4. In Spielen ist der Nvidia-Chipsatz genauso schnell wie Vias K8T800 Pro. Dabei ist zu bedenken, dass es sich hier um ein Vorserienmodell handelt und die Performance von fertigen Mainboards abweichen kann.

SPIELER-REFERENZ NFORCE 4 SLI

Die dritte Nforce4-Variante hört auf den Namen SLI. Schon in grauer 3D-Vorzeit, als Pixel-Beschleuniger noch etwas völlig Neues waren, gab es bei der Voodoo 2 von 3dfx das SLI-System. Steckte man zwei Karten parallel in einen Rechner, steigerte man die Grafikleistung enorm. Diese Idee des von Nvidia aufgekauften ehemaligen Innovators taute man wieder auf: Das gleichnamige Scalable Link Interface auf PCI-Ex-

Damit das klar ist!

CACHE

Häufig benötigte Daten werden in den besonders schnellen Cache-Speicher geladen. Dieser wird daher auch Zwischenspeicher genannt. Bei Prozessoren garantiert ein großer Cache eine gute Spieleleistung.

SERIAL ATA II

Nachfolger von Serial ATA. Arbeitet mit derselben Schnittstelle, ermöglicht jedoch einen wesentlich höheren Datenfluss von 3 Gigabyte pro Sekunde.

QUALITÄTSMODUS

Im „Qualitätsmodus“ testen wir die Grafikkarten in 1.024x768 mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung oder sogar mit der höheren Auflösung 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung. Damit sehen Spiele wesentlich besser aus, die Pixel-Platine wird jedoch deutlich stärker beansprucht. Nur Hochleistungs-karten liefern bei aktuellen Titeln in diesem Modus spielbare Ergebnisse.

KANTENGLÄTTUNG

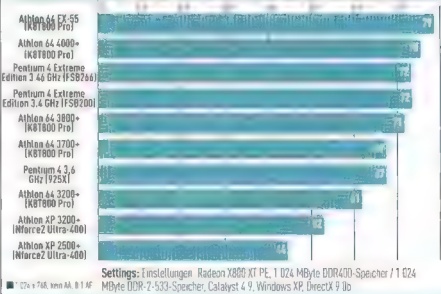
Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

ANISOTROPE FILTERUNG

Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.

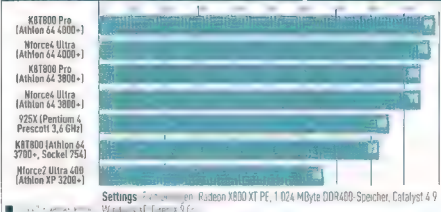


Benchmark Counter-Strike Source



Fazit: AMDs Athlon 64 FX-55 mit 2,6 GHz übernimmt bei der Source-Engine klar die Führung. Der mit 2,4 GHz getaktete 4000+ liegt nur knapp dahinter.

Benchmark Doom 3 Medium Quality



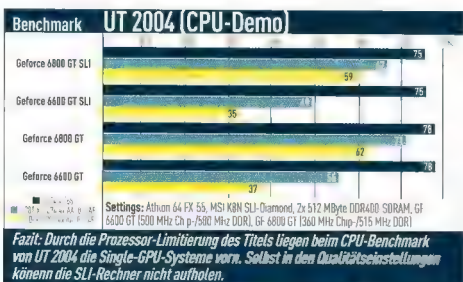
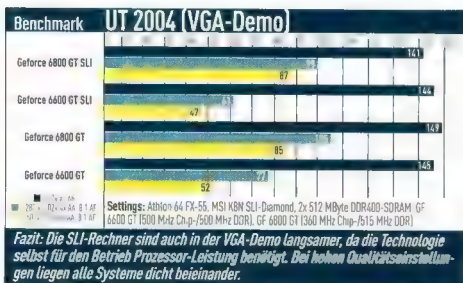
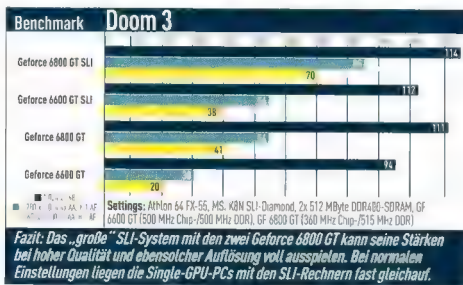
Fazit: Der Nforce4-Ultra-Chipsatz (PCI-E) erzielt bei Doom 3 annähernd identische Ergebnisse wie der K8T800 Pro (AGP) von Via. Der P4 ist chancenlos.

AKTUELLE ATHLON-64-CHIPSÄTZE VON NVIDIA UND VIA

Chipsatz	Nforce4	Nforce4 Ultra	Nforce4 SLI	Nforce3 Ultra	K8T890 (VT8237)	K8T890 Pro (VT8237)
Sockel	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939	Sockel 939
Referenztakt/HT-Link	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz	200 MHz/1.000 MHz
PCI-Express-Slots	(1) x16, (3) x1	(1) x16, (3) x1	(2) x16, (3) x1	-	(1) x16, (4) x1	-
AGP-/PCI-Slots	-/6	-/6	-/6	(1) 8X/6	-	(1) 8X/6
IDE-/SATA-Laufwerke	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/4xSATA150	4xATA133/2xSATA150	4xATA133/2xSATA150
USB 2.0/Sound	10 Ports/2.0 bis 7.1	10 Ports/2.0 bis 7.1	10 Ports/2.0 bis 7.1	8 Ports/2.0 bis 7.1	8 Ports/2.0 bis 7.1	8 Ports/2.0 bis 7.1
Onboard-LAN	10/100/1.000 MBit/s	10/100/1.000 MBit/s	10/100/1.000 MBit/s	10/100/1.000 MBit/s	10/100 MBit/s	10/100 MBit/s
Besonderheiten	Software-Firewall	Software-Firewall	Software-Firewall, SLI	Software-Firewall	-	-

AKTUELLE PROZESSOREN VON AMD UND INTEL

CPU	Athlon XP	Athlon 64	Athlon 64	Athlon 64 FX	Pentium 4	P4 Extreme Edition
CPU-Kern	Barton	Newcastle	Winchester	Sledgehammer	Prescott	Gallatin
Sockel	Sockel A	Sockel 754/939	Sockel 754/939	Sockel 939/940	Sockel 478/775	Sockel 478/775
Frontside-Bus	166 – 200 MHz DDR	Hypertransport-Link	Hypertransport-Link	Hypertransport-Link	133/200 MHz DDR	200/266 MHz DDR
Speicheranbindung	Abhängig von Chipsatz	Einkanal/Zweikanal	Einkanal/Zweikanal	Zweikanal	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz
Übliche Chipsätze	Nforce2-Serie, KT600	Nforce3-, K8T800-Serie	Nforce3-, K8T800-Serie	Nforce3-, K8T800-Serie	915/925X/865-Serie	915/925X/865-Serie
Taktfrequenzen	1.833 bis 2.200 MHz	1.800 bis 2.400 MHz	1.800 bis 2.400 MHz	2.200 bis 2.600 MHz	2.800 bis 3.600 MHz	3.200 bis 3.467 MHz
L2-Cache	512 kByte	512 kByte	512/1.024 kByte	1.024 kByte	1.824 kByte	512 kByte (+ 2 MByte L3)
Herstellungsprozess	130 Nanometer	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer



press-Basis hat zwar technisch nichts mehr mit seinem Urvater gemein, soll aber in den Zock-PCs dieser Welt für neuen 3D-Leistungsschub sorgen.

WIE FUNKTIONIERT SLI?

Der Aufbau eines SLI-Systems ist recht einfach. Zunächst benötigen Sie ein spezielles Nforce4-Mainboard, das über zwei x16-PCI-E-Steckplätze verfügt. Zwischen den beiden Slots befindet sich eine kleine Steckkarte, die Sie für den SLI-Betrieb einfach umdrehen. Dadurch teilen sich die 16 PCI-Express-Lanes in jeweils acht für jede Bank auf. Trotz der damit verbundenen Halbierung des Datendurchsatzes pro Karte sind keine Einbußen zu befürchten – die volle x16-Geschwindigkeit wird auch bei den aufwendigsten 3D-Spielen noch nicht erreicht. Nach dem Einstecken der beiden Grafikkarten verbinden Sie diese an der Oberseite über die SLI-Brücke miteinander. Derzeit lassen sich so GeForce 6600 GT, 6800 GT und 6800 Ultra parallel betreiben (kaskadieren). Wichtig ist, dass immer nur zwei Karten aus einer „Familie“, wie zwei 6600er oder zwei 6800er, gemeinsam laufen. Unterschiedliche Familienmitglieder wie 6800 GT und 6800 Ultra sind kombinierbar. Wermuststropfen: Chip- und Speichertakt richten sich in diesem Fall nach dem langsameren Beschleuniger. Die GeForce 6800 Ultra aus unserem

Beispiel wird also nur mit dem Takt der 6800 GT betrieben.

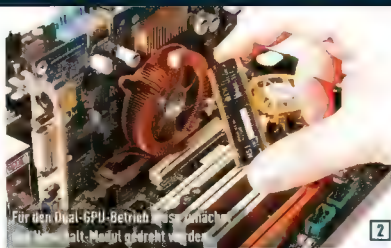
Softwareseitig sieht Nvidia drei Betriebsarten für SLI vor. Zunächst arbeitet das System im Kompatibilitäts-Modus, in dem die Renderleistung von nur einer Karte (wie bei einem Single-GPU-System) vorgenommen wird. Dies ist nötig, da bislang nur ausgewählte Spiele überhaupt SLI unterstützen. Nvidia will in neuen Forceware-Versionen weitere Titel nachreichen. Die eigene SLI-Konfiguration für das Lieblingsspiel ist nicht möglich. Neben dem Kompatibilitäts-Modus verteilt der Forceware-Treiber die Pixel-Arbeit entweder als Alternate Frame Rendering (AFR) oder als Split Frame Rendering (SFR). Im AFR-Modus wechseln sich die beiden Grafikkarten Bild für Bild beim Rendern ab. Der SFR-Modus teilt dagegen den Bildschirm zwischen den Karten auf. Eine Karte rechnet den oberen, die andere den unteren Teil des Bildes. Eine Balancing-Routine im Treiber sorgt dafür, dass nicht zu viel Last auf eine Platine fällt.

MEHR LEISTUNG

Nach der Windows-Installation richten Sie – wie üblich – aktuelle Mainboard- und Grafikkarten-Treiber ein. XP meldet nun ein Multi-GPU-System und bietet die Aktivierung an. Jetzt lässt SLI die Muskeln spielen und zeigt, was die Kraft von zwei Herzen ausmacht. Im Testcenter offenbart das System gerade



1. Das System im Single-GPU-Betrieb. Die Grafikkarte wird in den PCI-Slot gesteckt.



1

2. Für den Dual-GPU-Betrieb muss zunächst ein zweites Grafikkarten-Modul gedreht werden.

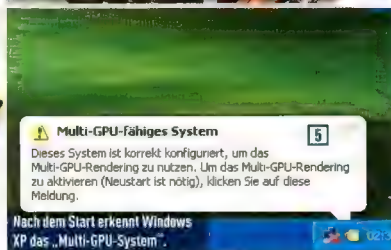


3

3. Nun werden die Grafikkarten mit einer SLI-Brücke verbunden.



4. Die SLI-Brücke verbindet beide Platinen und ermöglicht für den Datenaustausch.



4

5. Nach dem Start erkennt Windows XP das „Multi-GPU-System“.



6

6. Der Forceware-Treiber bietet nun noch einige Optionen zum SLI-Betrieb an.

mit hohen Qualitätseinstellungen seine Stärken. So lässt sich *Doom 3* auf zwei GeForce 6600 GT in 1.280x1.024 Bildpunkten mit vierfachem Anti-Aliasing und einer anisotropen Filterung von 8:1 noch mit 53 Frames sehr gut spielen. Auflösungen von 1.600x1.200 Bildpunkten sind ebenfalls flüssig darstellbar, sofern der eigene Monitor das zulässt. Auch bei CPU-limitierten Titeln wie *Half-Life 2* kann SLI in den Qualitätseinstellungen überzeugen und ist deutlich schneller. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass Prozessor-limitierte Spiele ohne Qualitätseinstellungen auf einem SLI-System mit zwei Grafikkarten langsamer laufen als auf demselben System mit nur einem 3D-Beschleuniger. Dieses Phänomen lässt sich dadurch erklären, dass SLI selbst eine gewisse Prozessorleistung für den Betrieb in Anspruch nimmt.

WAS KOSTET SLI?

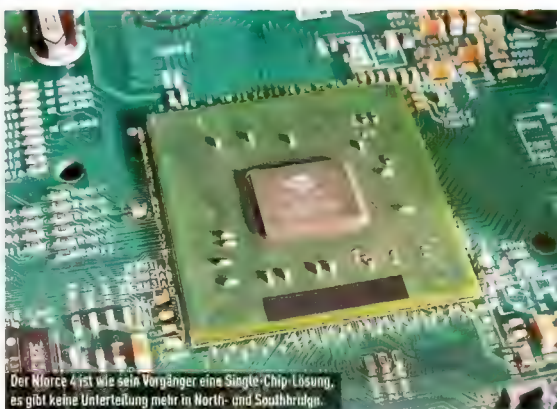
Wer den Grafik-Pionier mimen und bereits heute auf SLI setzen möchte, drückt viel Schotter beim Computerhändler seines Vertrauens ab. Ein spezielles Mainboard wie das MSI K8N Diamond-54G kostet rund 220 Euro. Nun kommen nur noch die beiden Grafikkarten hinzu – vorausgesetzt, ein passender Athlon 64 für den Sockel 939, ausreichend Arbeitsspeicher, ein gut belüftetes, großes Gehäuse sowie ein leistungsstarkes

Netzteil befinden sich bereits im Zocker-Haushalt. Für störungsfreien Betrieb ist nach Nvidia-Empfehlung mindestens ein 480-Watt-Gerät einzusetzen. Wer sich grafisch für die „kleine“ Alternative mit GeForce 6600 GT entscheidet, zahlt dennoch rund 450 Euro – hat also nach Verlassen des Fachhandelspartners rund 670 Euro weniger auf dem Konto. Das allerdings nur für etwas mehr Leistung, die eine GeForce 6800 Ultra bereits für 550 Euro bietet. Die Option, zwei Platinen der 6800er-Klasse zu kaskadieren, scheint nur noch für Großverdiener wie Christian Bigge bezahlbar.

FAZIT

Nvidias SLI-Technologie stellt zwar in Grafik-limitierten Spielen neue Benchmark-Rekorde auf, hat aber auch gravierende Nachteile. Vor allem der horrende Preis dürfte Otto-Normalspieler von der Investition in ein Zwei-Karten-System abhalten. Aber auch die thermische Komponente und die Lautstärkeentwicklung sprechen gegen den Technik-Vorstoß. SLI lohnt sich wirtschaftlich nur, wenn das System zunächst mit einer Grafikkarte bestückt und erst bei sinkenden Platinenpreisen ein zweiter Beschleuniger nachgerüstet wird. Ob dann aber das restliche System noch für Spiele ausreicht, ist fraglich.

FRANK MISCHKOWSKI/
DANIEL MÖLLENDORF



Der Force 4 ist wie sein Vorgänger eine Single-Chip-Lösung, es gibt keine Unterteilung mehr in North- und Southbridge.

FAZIT

DANIEL
MÖLLENDORF

Wenn Sie wie ich ohne vierfache Kantenglättung und die beste Texturfilterung beim Spielen Augenkrebs bekommen, dürfen Sie sich über SLI freuen: noch nie liefen selbst Grafik-Schwergewichte wie *Doom 3* oder *Far Cry* mit Qualitätseinstellungen so schnell wie beim Parallel-Einsatz von zwei GeForce 6800 GT. Ein Blick auf die Kosten lässt den Performance-trunkenen Spieler in mir allerdings schnell wieder nüchtern werden. Dazu nervt, dass der Zwei-Grafikkarten-in-einem-PC-Trick nicht bei allen Spielen eine bessere Leistung bringt. SLI lohnt sich derzeit also nur, wenn in Ihrem Keller ein Goldesel steht.

FAZIT

FRANK
MISCHKOWSKI

SLI wäre eine wirklich tolle Technologie, wenn sie nicht so wahnsinnig teuer wäre. Trotz meines gigantischen Redakteursgehalts habe ich schlichtweg nicht die Kohle, mir neben einem neuen Board und zwei Grafikkarten auch noch ein neues Netzteil und ein größeres Gehäuse zu kaufen. Da macht die Investition in eine Oberklasse-Grafikkarte mehr Sinn! Wenn SLI, dann doch eher mit dem Aufrüstfaktor – also SLI-Board mit einer Karte kaufen und später nachrüsten. Ich habe mich übrigens diesen Monat mit weniger zufrieden gegeben und mir eine GeForce 6600 GT AGP gekauft – 250 Euro sind schon genug Geld!



Damit das klar ist!

STARTWIDERSTAND

Kraft, die aufgewendet werden muss, um die Maus aus dem Ruhezustand zu bewegen.

REIBUNGSWIDERSTAND

Widerstand, der entsteht, wenn die Maus über die angeraute Oberfläche des Pads bewegt wird.

PRÄZISION

Gibt Auskunft darüber, inwieweit die Oberfläche des Pads für eine optimale Abtastung sorgt.

GERÄUSCH-ENTWICKLUNG

Die Bewegung der Maus auf der rauen Oberfläche des Pads produziert ein hörbares Geräusch.

Grauer Star

Alle MAUSPADS sind gleich? Das war einmal. Nicht nur Profis entdecken in Sachen Spieletauglichkeit feine Unterschiede. PC ACTION hat auf fünf Nager-Unterlagen Probe gespielt und die besten Zocker-Bretter gekürt.

Bis vor kurzem schien kein großer Beratungsbedarf bei Mauspads zu bestehen, alle Matten sahen gleich aus und waren aus demselben Material. Doch der Markt hat sich ebenso rapide wie radikal verändert: Spätestens seit dem XXL-Pad von Gamerswear spielt es eine Rolle, ob der Zocker ein Low-, Mid- oder High-Senser ist – sprich, ob man mit geringer, mittlerer oder hoher Maussensitivität spielt. Zeit also für einen Test bei PC ACTION. Wir haben uns fünf Matten aus verschiedensten Materialien ins Testlabor bestellt.

AUS DEM SCHWEDEN-SHOP – QPAD

Zum Auftakt zeigt Qpads Midsense-Unterlage in der

Redaktion, was sie kann. Die mittelgroße Variante mit einer Länge von 30 und einer Breite von 25 Zentimetern ist im Gegensatz zu Unterlagen der Konkurrenz aus weichem Naturkautschuk gefertigt und wird zusammengerollt geliefert. Die angeraute Unterseite sorgt für rutschfestes Spielvergnügen, die Oberseite besteht aus einem hübsch bedruckten Gewebe. Das Pad ist nur fünf Millimeter dick, sodass sich damit ergonomisch spielen lässt. Im Check arbeiten alle unsere Testmäuse (wie MX510, Diamondback und Raptor M1) zuverlässig, rutschen angenehm und leicht dahin, bedingt durch die mitgelieferten Mausgleiter. Diese reichen für drei bis vier Nager,

was wichtig ist, da die Hersteller-Füßchen oft ein unangenehmes Schleifgeräusch verursachen.

RIESENDING – DAS MAXXPAD

Mit seiner Größe von 40 x 29,5 Zentimetern eignet sich das Maxxpad auch für Spieler, die eine sehr niedrige Maussensitivität bevorzugen. Die Ergonomie ist exzellent, da die Riesenmatte gerade mal 1,8 Millimeter hoch ist. Die Rutschfestigkeit dagegen ist „nur“ gut, da das Pad wegen seiner Größe auf sehr glatten Unterlagen wie Glas gelegentlich an den Rändern nicht eben aufliegt. Der Start- und Reibungswiderstand ist sehr gering, die Präzision geht in Ordnung.

FÜR ERDSENZÄHLER – DIE EXACT MAT

Die aus Metall gefertigte Razer Exact Mat besitzt eine hervorragende Ergonomie. Ihre großen Anti-Rutsch-Noppen befinden sich auf beiden Seiten der Nutzflächen. Sie sind außen angeordnet, stören beim Arbeiten nicht. Der Start- und Reibungswiderstand der feinkörnigen Seite ist sehr gering und bleibt auch nach dem Wechsel zur grobkörnigen Oberfläche noch niedrig. Die Unterlage eignet sich vor allem für Razer-Mäuse. Diese arbeiten äußerst präzise und auch die Widerstände nehmen bei ihnen nochmals ab. Die Logitech MX1000 dagegen hat ernste Probleme mit dem Pad, da ihr Laser im Bereich der neongrü-

nen Beschriftung auf beiden Oberflächen nicht richtig abtastet.

JEDER NUR EIN KREUZ - DAS X-BOARD

Die Nutzfläche des Kryptec-Pads V2 schrumpft durch seine X-Form auf 21,5 x 18,6 Zentimeter. Die Ergonomie ist dank der stattlichen Höhe von acht Millimetern nur befriedigend, obwohl die Kanten abgerundet sind. Die nur leicht angeraute Oberfläche sorgt für sehr geringe Widerstände, bei denen die Testmäuse gut zu kontrollieren sind. Die sehr hohe Betriebslautstärke von fast sieben Sone bestätigte sich auch nach erneuten Messungen. Da die Reibungsgeräusche anders als bei einem Lüfter nicht permanent auftreten, werden sie von den meisten Nutzern als weniger störend empfunden.

SCHWERMETALL - STAINLESS PAD

Das Stainless aus dem Hause Gamerswear besitzt eine gehärtete Oberfläche, die dank ihres Silberanteils einen gu-

ten Reflektor für optische Mäuse darstellt. Das macht sich vor allem bei der Leistung bemerkbar. Alle getesteten Mäuse arbeiten extrem präzise und sind bei geringem Start- und Reibungswiderstand sehr gut kontrollierbar. Die Ergonomie ist dank der geringen Höhe von 2,9 mm exzellent, auch die Rutschfestigkeit überzeugt.

FAZIT

Letztlich ist ein Mauspad Geschmackssache und bei den fünf Testkandidaten gab es keinen echten Ausreißer nach unten. Alle Pads eignen sich für den Zockbetrieb. Es kommt auf die persönlichen Vorlieben an. Das Razer-Pad Exact Mat empfiehlt sich nicht, wenn Sie die Maus Logitech MX1000 bevorzugen. Beim im Vergleich recht hoch gebauten Kryptec-Brett X-Board V2 geht es mit einigen Mäusen etwas lauter zu. Doch es gibt Spieler, die auf ein akustisches Feedback abfahren.

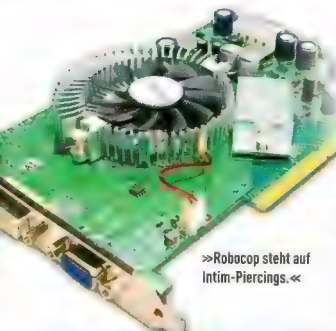
FRANK MISCHKOWSKI



Testtabelle Mauspads

	 Stainless	 Gamer Midsenao	 Maxpad	 Exact Mat	 X-Board V2
Hersteller	Gamers Wear	Opad	Compad	Razer / Speed Link	Kryptec Games
Preis	25,-	€ 27,-	€ 16,-	€ 39,-	€ 18,-
Bezugsquelle	www.listan.de	www.gamerswear.de	www.com-pad.com	www.alternate.de	www.kryptec-games.de
ABMESSUNGEN					
Größe Nutzfläche	29,4 cm x 23,6 cm	30,0 cm x 25,0 cm	40,0 cm x 29,5 cm	30,0 cm x 23,7 cm	21,5 cm x 18,6 cm
Anzahl Nutzflächen	Eine	Eine	Eine	Zwei	Eine
Material	Gehärtete Oberfläche	Naturkautschuk	Beschichteter Schaumst.	Metal mit Beschichtung	Gehärteter Kunststoff
Höhe	2,9 mm	5,0 mm	1,8 mm	3,5 mm	8,0 mm
EIGENSCHAFTEN					
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Gumminoppen	Gumminoppen
Ergonomie	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Reinigung	Feucht und trocken	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
LEISTUNG					
Präzision	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Gut
Startwiderstand	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering
Reibungswiderstand	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering
Geräuschentwicklung	ca. 4,2 Sone*	ca. 2,1 Sone	ca. 3,0 Sone**	ca. 3,8 Sone	ca. 6,4 Sone
PRO/CONTRA					
	<ul style="list-style-type: none"> Sehr gute Präzision Mausgleiter inklusive Rutschfest Relativ teuer 	<ul style="list-style-type: none"> Extrem präzise Sehr flach Recht große Fläche Hoher Preis 	<ul style="list-style-type: none"> Sehr günstig Extrem groß Sehr flach Kann verrutschen 	<ul style="list-style-type: none"> Genial für Razer-Mäuse Zwei Oberflächen Geringer Widerstand Sehr teuer 	<ul style="list-style-type: none"> Guter Preis Sehr rutschfest Zu hoch lautes Arbeitsgeräusch
WERTUNG					
	89 %	89 %	86 %	85 %	80 %

* gemessen mit Logitech M1000 (148 g)
** gemessen mit der großformatigen Oberfläche



>>Robocop steht auf Intim-Piercings.<<

LEADTEK
A6600GT TDH
 Preis: € 249,-
 Preis/Leistung: Sehr gut
 Webseite: www.leadtek.de

- Hervorragende 3D-Leistung
- Lüfter arbeitet sehr leise
- Günstiger Preis
- Video-Kabel wird nicht mitgeliefert

AUSSTATTUNG: 78%
 EIGENSCHAFTEN: 92%
 LEISTUNG: 76%

Endlich gibt es mit der GEFORCE 6600 GT den Preis-Leistungs-Sieger auch für den AGP-Slot!

Im Gegensatz zur PCI-Express-Version ist der Speicher mit 450 um 50 MHz DDR niedriger getaktet, der Leistung tut das aber keinen Abbruch. Bei Need for Speed Underground 2 messen wir 60 Frames bei 1.024x768 Bildpunkten und Qualitätseinstellungen von 4x AA sowie 8:1 AF. Bei Doom 3 sind es 64 Bilder pro Sekunde. Die Konkurrenz aus dem Hause ATI braucht der Geforce 6600 GT AGP aktuell nicht zu befürchten. Die Winfast A6600GT TDH ist im Standard-Modus rund 22 und im Qualitäts-Modus (1.280x960, 4x AA/8:1 AF) elf Prozent schneller als die Radeon X800 SE. (FM)



>>Neu: Mehrweg-Slipeinlage mit Lüfterfrischer.<<

MSI
RX800SE-TD256
 Preis: € 339,-
 Preis/Leistung: Befriedigend
 Webseite: www.msi-computer.de

- Sehr leiser Lüfter
- Gute Überkühlbarkeit
- Dickes Ausstattungspaket
- Hoher Preis

AUSSTATTUNG: 90%
 EIGENSCHAFTEN: 84%
 LEISTUNG: 68%

Die Lücke zwischen Radeon 9800 Pro und X800 Pro schließt Ati mit der RADEON X800 SE.

Unser erstes Testobjekt mit dem jüngsten Mitglied der X800-Familie stammt von MSI und gibt sich mit acht Pixel-Pipelines zufrieden – X800 Pro und X800 XT nutzen zwölf beziehungsweise 16 Shader-Einheiten. Der 3D-Beschleuniger setzt einen 256-Bit-Speicherbus ein und ist mit 256 MByte GDDR3-Speicher ausgestattet (2,0 ns). Der 1,3 Sone (32 dB(A)) leise Lüfter kühlt lediglich den Grafikchip. Fazit: MSIs RX800SE-TD256 ist in den meisten Benchmarks nahezu genauso schnell wie die Geforce 6800 LE – gegen die Geforce 6600 GT kommt die GPU aber nicht ganz an. (FM)

X52

Leistungsstarke Programmiersoftware...
 Individuelles Justierungssystem zur Handauflage...
 LCD-Multifunktionsanzeige (MFD)...
 3D-Drehgriff mit arretierbarem Ruder...

Saitek empfiehlt

Das X52 ist das einzigartige und detailgetreue PC Flugsteuerungssystem. So realistisch, als ob Sie selbst im Cockpit sitzen!



Schubregler



Joystick

SaitekTM
www.saitek.de

Entecke die Welt!

Das geht mit jeder aktuellen Grafikkarte: Teil 2 der PC-ACTION-Serie zum Thema SPIELE-GRAFIK erklärt, warum Top-Titel mit Hartenglättung und Texturfilterung besser aussehen.



»Die Welt aus der Sicht von Karl Dall.«

Das Grundgerüst einer jeden aktuellen 3D-Spielwelt besteht aus Vielecken – so genannten Polygonen. Tatsächlich kommen allerdings fast ausschließlich Dreiecke zum Einsatz. Da ein Gittermodell aus lauter Polygonen ziemlich schlicht aussieht, klatschen die Programmier-Knechte Texturen auf die Polygone. Dabei handelt es sich um Bilder, die als Oberfläche von Umgebung, Objekten und Figuren dienen. Dazu kommen ein paar Lichtquellen – fertig ist die einfache Spiele-Umgebung. Ein Polygon-Modell mit Texturen zu bekleben und zu beleuchten, nennt der Fachmann „Rendering“.

KLIMMERFREI

Einen besonders wichtigen Einfluss auf die Grafik aktueller Spiele hat die Texturfilterung. Wie funktioniert dieser Optik-Aufwerter und was bringt die anisotrope Filterung, von der man dauernd liest? Ein grundsätzliches Problem von

Spiele-Grafik ist die Perspektive. Blickt der Zocker einen gewöhnlichen 3D-Flur entlang, läuft dieser perspektivisch korrekt spitz zu. Dadurch stehen der Textur für den Flurboden mit zunehmendem Abstand zum Spieler immer weniger Pixel in der Breite zur Verfügung. Sind es zwei virtuelle Meter von der Spielfigur entfernt noch 480 Pixel, können es ab 20 Metern schon nur noch 85 Pixel sein (siehe Bild). Daher fertigen Spiele-Entwickler von einer Textur mehrere Versionen an, die sich nur in der Größe unterscheiden. Diese verkleinerten Texturen heißen Mip-Maps. Wenn die ursprüngliche Textur 512x512 Pixel misst, hat die erste Mip-Map-Stufe beispielsweise nur noch 256 Pixel in Breite und Höhe. Trotz dieser cleveren Methode muss die Bodentextur aus unserem Flur-Beispiel verzerrt werden, schließlich ist sie im Spiel durch die Perspektive nicht mehr quadratisch. Hier kommt die Texturfilterung ins Spiel.

ABGEFILTERT

Wer schon mal versucht hat, mit einem leistungsschwachen Bearbeitungsprogramm wie MS Paint ein Bild zu verkleinern, kennt das Problem:



Bilineare Filterung

Trilineare Filterung

8x anisotrope Filterung

Grobe Pixel sind deutlich zu erkennen und vor allem Schrift ist absolut unlesbar. Bessere Programme wie ACDSee, IrfanView oder natürlich Photoshop nutzen daher spezielle Filter. So sieht das verkleinerte Bild zwar etwas unscharf aus, die Schrift ist jedoch noch gut lesbar. Das funktioniert auch bei Spielen: Es kommt derzeit bei allen 3D-Titeln die so genannte lineare Filterung zum Einsatz. Diese vermischt bei verkleinerten Texturen die Farbwerte benachbarter Pixel miteinander, wodurch die Umgebung zwar etwas weniger scharf, dafür flimmerfrei und glaubhaft aussieht. Wird jede Mip-Map separat gefiltert, spricht man von bilinearer Filterung. Die betagte Methode hat einen großen Nachteil: Der Übergang von einer Mip-Map-Stufe zur nächsten ist deutlich sichtbar – die Optik wirkt nicht einheitlich und damit unnatürlich.

MISCH-MEISTER

Aktueller Standard ist daher die trilineare Texturfilterung. Hierbei werden die Mip-Maps an den Übergängen miteinander vermischt. Somit sehen Spiele in allen Situationen deutlich besser aus. Zwar benötigt eine trilineare Filterung deutlich mehr Rechenaufwand als die ältere bilineare Variante, aktuelle Grafikkarten stellen diesen Effekt aber ohne nennenswerten Leistungsverlust dar. Anders sieht es bei der anisotropen Filterung aus. Die derzeit schnellste Texturfilterung zwingt selbst aktuelle Grafikkarten in die Knie. Im Treiber-Menü aktueller 3D-Platinen stehen verschiedene Qualitätsstufen zur Verfügung: 16:1 anisotrope Filterung ist derzeit das Maximum. Hierbei werden die Farbwerte von 128 Pixeln (auch: Bildpunkten) miteinander vermischt – trilineare Filterung berücksichtigt nur 8 Pixel. Zudem wird erst deutlich später auf die nächste Mip-Map-Stufe gewechselt, weshalb die Texturen auch auf mittlere Entfernung noch sehr scharf und detailliert sind. Sowohl ATI als auch Nvidia verwenden bei der jüngsten Grafikkarten-Generation serienmäßig eine Mischung aus bilinearer und trilinearer Filterung – den brillanten Filter. Dadurch laufen Spiele et-

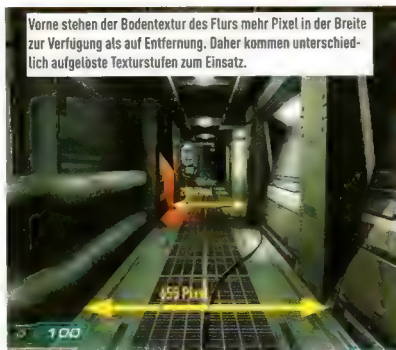
was schneller, sehen aber auch schlechter aus. Mit aktuellen Grafikkartentreibern können Sie daher wieder hochwertige, trilineare Texturfilterung aktivieren.

OHNE ECKEN UND KANTEN

Kantenglättung ist eine weitere besonders wichtige Technik, um Spiele-Grafik zu vereiteln. Wenn mithilfe von Pixeln eine schräge Linie dargestellt wird, entsteht zwangsläufig ein nerviger Treppeneffekt – die Bildpunkte bilden keine exakte Gerade, sondern haben einen gezackten Verlauf.



Ohne Kantenglättung (links) sehen schräge Linien bei Spielen zwangsläufig zackig und treppentartig aus.



Vorne stehen der Bodentextur des Flurs mehr Pixel in der Breite zur Verfügung als auf Entfernung. Daher kommen unterschiedlich aufgelöste Texturstufen zum Einsatz.

Bei Spielen erkennt man das beispielsweise an Hausdächern oder Kisten sehr deutlich. Wenn sich der Spieler bewegt, flimmert die Umgebung zudem leicht. Dieser Effekt ist als Aliasing bekannt. Kantenglättung nennt man daher auch Anti-Aliasing (kurz: AA), da sie dem Treppeneffekt entgegenwirkt.

SO FUNKTIONIERT KANTENGLÄTTUNG

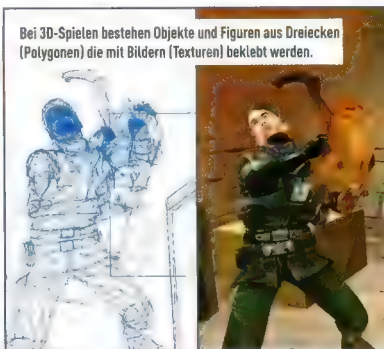
Wenn ein Bildpunkt etwa zu 60 Prozent zu einem roten

Dach gehört, zu 40 Prozent aber den blauen Himmel im Hintergrund darstellen soll, erhält er normalerweise den Farbwert Rot. Dadurch wird das schräge Dach sehr zackig und treppentartig dargestellt. Kantenglättung unterteilt nun jeden Pixel in mehrere Subpixel (auch: Unterpixel) und vermischt dessen Farbwerte miteinander. So bekommt der Bildpunkt aus unserem Beispiel nicht die Farbe Rot, sondern einen Mischwert aus Rot und Blau. Der angrenzende Pixel könnte schon zu 80 Prozent

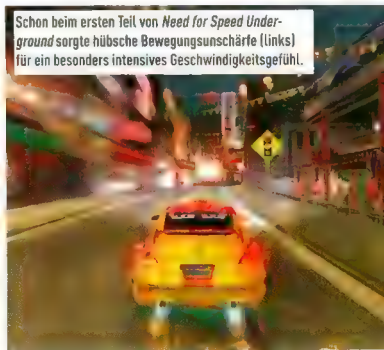
auch langsameren Vierfach-Modus.

MITTELSCHARF?

Bewegungsunschärfe ist bei aktuellen Spielen zum Trendsport geworden: Egal, ob Sie bei *NFS Underground 2* durch die Stadt rasen, als Prinz von Persien über Abhänge springen oder in *Doom 3* Zombies attackieren – das Bild verwischt und verschwimmt spektakulär wie in einem Action-Film. Kein Wunder, schließlich hat die Motion-Blur genannte Technik auch ihre Wurzeln in Hollywood.



Bei 3D-Spielen bestehen Objekte und Figuren aus Dreiecken (Polygone) die mit Bildern (Texturen) beklebt werden.



Schon beim ersten Teil von *Need for Speed Underground* sorgte hübsche Bewegungsunschärfe (links) für ein besonders intensives Geschwindigkeitsgefühl.

zum Himmel und nur zu 20 Prozent zum Dach gehören. Demnach ist der Blau-Anteil deutlich höher. Beim so genannten Multisampling, das unter anderem von Nvidias GeForce-6800-Serie und den Radeon-X800-Karten von ATI genutzt wird, können Sie selbst bestimmen, wie viele Subpixel berücksichtigt werden: Zweifache Kantenglättung arbeitet mit zwei Unterpixeln, vier sind es beim schöneren, aber

Während die Bewegungsunschärfe bei Fotos und Filmen automatisch entsteht, kombiniert bei Spielen der Grafikchip mehrere aufeinander folgende Bilder gleichwertig miteinander. Das funktioniert ausschließlich bei Grafikkarten mit DirectX8-Unterstützung – wer noch eine DX7-Grafikkarte der GeForce2- oder GeForce4-MX-Serie hat, kommt nicht in den Genuss des aufwendigen Verwisch-Effekts. DANIEL MÖLENDORF

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

CNPST700-Cu

Mit dem 7700-Cu stellt Zalman eine neue CNPS-Variante mit 120-mm-Propeller für Socket 478, 775, 754 und 939 vor. Durch seine wuchtigen Ausmaße und das Gewicht von 916 Gramm ist der Kühlblock recht aufwendig über ein mitgeliefertes Retention-Modul zu befestigen. Im Praxis-Test lässt der Zalman die Muskeln spielen: Bei voller 12-Volt-Rotation ist er mit 1,8 Sone zwar hörbar, kühlt aber einen Athlon 64 FX-53 auf sehr gute 50 °C. Im 7-Volt-Modus ist der Kühler mit 0,8 Sone kaum noch wahrnehmbar und bringt die CPU auf beachtliche 53 °C – exzellent! (FM)



Hersteller: Zalman
Preis: € 49,-
Webseite: www.zalman.co.kr
Preis/Leistung: Gut

- Hervorragende Kühlung
- Geringe Lautstärke
- Overclocking-Potenzial
- Enorme Größe



ProLite E435S

Mit dem E435S von Iiyama trüdelte das erste TFT mit angeblich zehn Millisekunden Reaktionszeit bei uns ein. Wir maßen allerdings 25 Millisekunden – wie bei einem 16-Ms-Gerät. Dennoch eignet sich der Bildschirm für Spiele. Für das LCD spricht auch die hohe Schärfe und die Helligkeit. (FM)



Hersteller: Iiyama
Preis: € 449,-
Webseite: www.iiyama.de
Preis/Leistung: Gut

- Geringe Reaktionszeit
- Helligkeitsverteilung
- Bildechtheit
- Hoher Preis



PC-U1100B

Das voll gedämmte Schmuckstück glänzt durch exzellente Verarbeitung und zwei Temperaturren. Das Netzteil und die sechs Festplatten-Einbauplätze bilden die untere Zone, die durch einen 120-mm-Lüfter gekühlt wird. Im oberen Teil werden Mainboard und CPU separat erfrischt. (FM)



Hersteller: Lian Li
Preis: € 269,-
Webseite: www.alternate.de
Preis/Leistung: Ausreichend

- Exzellente Verarbeitung
- Zwei Temperaturren
- Kein Mainboardschlitten
- Hoher Preis



GRAFIKKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excaltibur 9800 Pro IceQ	HIS	€ 239,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	360 MHz/340 MHz DDR	92%
Excaltibur 9800 Pro	HIS	€ 219,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	360 MHz/340 MHz DDR	92%
9800Pro-TD128	MSI	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	92%
Atlantis 9800 Pro	Sapphire	€ 199,-	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	360 MHz/340 MHz DDR	92%
V9950 Gamer Edition	Asus	€ 199,-	Geforce FX 5900	128 DDR [2,9 ns]	400 MHz/350 MHz DDR	92%
FX 5900 XT VTD128	MSI	€ 189,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	92%
FX 5900 XT Golden Limited	Pixelview	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	92%
FX Ultra/1100 XT GS	Gainward	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,5 ns]	450 MHz/390 MHz DDR	92%
FX5900XTV	Albatron	€ 179,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	92%
Winfast A350 XT TDH	Leadtek	€ 165,-	Geforce FX 5900 XT	128 DDR [2,9 ns]	390 MHz/350 MHz DDR	92%

GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Taktung/Chip/Speicher	Wertung
Excaltibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 549,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	93%
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93%
Geforce 6800 Ultra	InnoVISION	€ 499,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	93%
NX6800U-T2D256	MSI	€ 619,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	93%
GV-R8X256V	Gigabyte	€ 499,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	93%
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 529,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	93%
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 509,-	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	93%
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 419,-	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	93%
AX 800 XT	Asus	€ 519,-	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	93%
Toxic X800 Pro Vivo	Sapphire	€ 469,-	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [1,6 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	93%

LAUTSPRECHERSYSTEME

SYSTEM-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Spezialiten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 79,-	2+1	40 Watt	92%
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	92%
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	92%
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	92%
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	92%
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 57,-	2+1	60 Watt	92%

MINI-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Spezialiten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-680	Logitech	€ 324,-	5+1	450 Watt	94%
Gigaworks S750	Creative	€ 399,-	7+1	700 Watt	93%
Z-5300	Logitech	€ 164,-	5+1	280 Watt	93%
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	92%
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	92%
Acoustic 5.1 Ampli. Sat.	Typhoon	€ 69,-	5+1	49,5 Watt	92%

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sonder Tasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 77,-	29	PS/2, USB	93%
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 19,-	17	PS/2	93%
Internet Navigator	Logitech	€ 28,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	93%
Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	92%
Board Z8D101	Ideaon	€ 49,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	92%

MAINBOARDS



MAINBOARDS SOCKEL 4 (ATHLON XP)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
A78X-E Deluxe WE	Asus	€ 95,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	88%
K7A Delta-FISR	MSI	€ 80,-	KT600	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-280 MHz	88%
AK790-400 Max	Aspen	€ 110,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	100 MBit/s	100-255 MHz	88%
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	88%
A7V880-UAYZ	Asus	€ 80,-	KT880	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-227 MHz	88%

MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
K8T Neo-FISR	MSI	€ 110,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	88%
K8T Neo-FISR	MSI	€ 95,-	K8T800	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	190-280 MHz	88%
AK89 Max	Aspen	€ 130,-	Nforce3 150	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-250 MHz	88%
K8V Deluxe	Asus	€ 90,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
KV8-Max3	Abit	€ 150,-	K8T800	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%

MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
Abit AV8	Abit	€ 130,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	200-333 MHz	88%
K8N Neo2 Platinum-546	MSI	€ 175,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
K8N Neo2 Platinum	MSI	€ 150,-	Nforce3 Ultra MCP	AGP 8X/5/4xSATA150	2 x 1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%
ABV Deluxe	Asus	€ 130,-	K8T800 Pro	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-300 MHz	88%

MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	VGA/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/5/6xSATA150	1.000 MBit/s	100-412 MHz	87%
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/5/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	87%
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/5/2xSATA150	-	100-412 MHz	87%
B65PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 95,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-500 MHz	83%
P4P800 Deluxe	Asus	€ 120,-	Intel i865PE	AGP 8X/5/2xSATA150	1.000 MBit/s	100-400 MHz	83%

MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

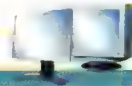
Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	PCI/xPCI/PCI/SATA	LAN	FSB	Wertung
915P Neo Platinum	MSI	€ 159,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	200-500 MHz	83%
P5602 Premium	Asus	€ 239,-	Intel i915P	1/3/2/6xSATA150	1.000 MBit/s	200-400 MHz	83%
AG8-3RD Eye	Abit	€ 149,-	Intel i915P	1/3/2/4xSATA150	1.000 MBit/s	100-300 MHz	83%
PX915P Pro	Albatron	€ 106,-	Intel i915P	1/2/3/4xSATA150	1.000 MBit/s	280-333 MHz	83%

SOUNDKARTEN



Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausstattung	Wertung
SB Audigy 2 ZS Plat. Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	93%
SB Audigy Player	Creative	€ 99,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	91%
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 179,-	ICE 1724 Emv 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	88%
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	83%
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Emv 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	82%

MONITORE



MONITORE CRT 19 Zoll

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	88%
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	88%
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	88%

MONITORE TFT 17 Zoll

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Syncmaster 172x	Samsung	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	83%
FP783	Benq	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	83%
Imageoptiq 017+	Hyundai	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	83%

MONITORE TFT 19 Zoll

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
SDM-HS94P	Sony	€ 749,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	83%
VX910	Viewsonic	€ 579,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	83%
ProLite E481S	Iiyama	€ 559,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	83%

MÄUSE



Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 55,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	94%
MX510	Logitech	€ 34,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	89%
Diamondback	Razer	€ 49,-	7 + Scrollrad	PS/2, USB	1.600 dpi	88%

ENDKRASSE PCs



DER AMD-PC

€ 1.601,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 279,-
Kühler	Zalman CNPS7700-Cu	€ 59,-
Hauptplatine	MSI K8N Neo2 Platinum	€ 139,-
Arbeitsspeicher	Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 319,-
Grafikkarte	Asus V9999GT/1D (Geforce 6800 GT)	€ 154,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse	LeviCon X-Allen	€ 139,-



DER INTEL-PC

€ 1.637,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	Pentium 4 550 (Sockel 775, 3,4 GHz)	€ 284,-
Kühler	Zalman CNPS7700-Cu	€ 59,-
Hauptplatine	MSI 915P Neo2 Platinum	€ 144,-
Arbeitsspeicher	Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667	€ 419,-
Grafikkarte	Aspen 6800GT DV (Geforce 6800 GT)	€ 84,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 89,-
Festplatte	Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse	Lian Li PC-V1000	€ 249,-



DER PC-ACTION-PC

€ 1.120,-

KOMPONENTE	PRODUKTNAME	PREIS
Prozessor	AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939)	€ 204,-
Kühler	Zalman CNPS7000B-Cu	€ 44,-
Hauptplatine	MSI K8T Neo2-FIR	€ 109,-
Arbeitsspeicher	Kingston KHX3500A2/1G	€ 249,-
Grafikkarte	Sparkle SP-AG4360H (Geforce 6600 GT)	€ 239,-
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte	Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil	Sharkoon SHA300-BP (300 Watt)	€ 29,-
Gehäuse	Chenbro PC4166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

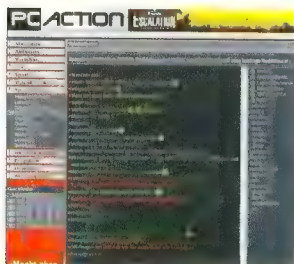
Alle drei PCs: Preise inkl. € 235,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

www.pcaction.de

Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit!
Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.



Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 5. Januar 2005, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum“. Wir freuen uns auf Sie!

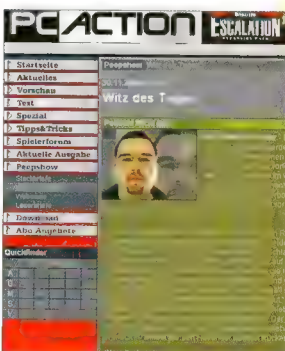
Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Wählen Sie Ihre Lieblingsspiele unter www.pcaction.de. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum“ bei den „Lesercharts“.

Witz des Tages

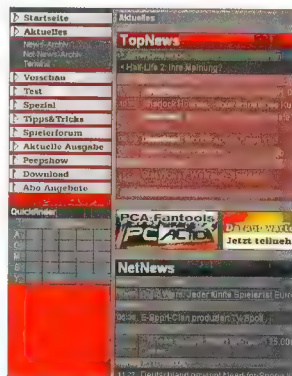
Sie möchten jeden Tag so viel lachen wie beim Schmökern im Heft? Dann klicken Sie doch mal auf den Witz des Tages. Hier geben die Redakteure alles (und das ist manchmal ganz schön wenig!), um Sie bei Laune zu halten. Ab und an erbarnt sich auch einer der Schreibsklaven und tippt interessante Ereignisse in ein Redaktions-Tagebuch. So sind Sie immer auf dem Laufenden, was bei PCA gerade abgeht.



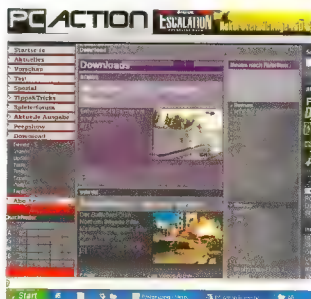
Download-Bereich

Sie suchen die Demo zu *Ski Alpin 2005* oder den nötigen Patch für *Sacred2*? Dann checken Sie doch mal in unserem Download-Bereich ein. Sie werden bestimmt finden, wonach Sie suchen (außer Ihre Traumfrau). Wenn Sie ein Video zu *Battlefield 2* anschauen möchten, wählen Sie es einfach aus der Liste aus und schon beginnt der Download. Das nennt man simpel! Selbst bei Treiberproblemen helfen wir Ihnen. Die neuesten Updates für Ihre Grafikkarte fehlen dabei ebenso wenig wie Benchmarks, um die Geschwindigkeit Ihrer Spielekiste zu prüfen. Wir sind so nett!

Top News



Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es! Hier erhalten Sie ständig die aktuellsten Meldungen rund um Ihr heißgeliebtes Hobby. Ob Piranha Bytes endlich Screenshots zu *Gothic 3* veröffentlicht oder ein weiterer Patch zu *Söldner* erschienen ist – hier steht es! Damit Sie auf den ersten Blick wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer 1 ist, werden die wichtigsten Meldungen in leuchtendem Gelb hervorgehoben. Direkt darunter erhalten Sie Einblicke in die Welt der Net News. Vollbedienung!



HOT X-MAS

COOL: Hot Movies für Dein Handy!

**NEU!
HANDY-VIDEO**



FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

**POLY-TONE
des Monats**
**"Do They know
it's Christmas ?"**
**Best-Nr.
82563**

Power Ring tones

CHART-BRECHER	MOVIE 4000 KOST
42568 FORTIES IN CLUB	81764 DAS A-TEAM
42567 POP IN COLLAR	81174 DAS BOOT
42566 AMERICAN SHORT	81173 RAUMSCHIFF ENTREPRISE
42565 LEAVING NEW YORK	81172 MISS MAPLE
42564 MY BOO	81171 FÜR ALLE IMPOSSIBLE
42563 DO THEY KNOW IT'S CHRISTMAS?	81170 TOP KITT
42562 CAN YOU HEAR	81169 SEX AND THE CITY
42561 ENJOY THE SHIRAZ 04	81168 MACHO MAN
42560 SHADE TIGHT	81167 RACEDAY FELDUNG
42559 HERE I AM	81166 DEUTSCHER FREIHEIT
42558 SHE WILL BE LOVED	81165 SUMMER IN THE CITY
42557 PERSONAL SERVICE	81164 HIGHWAY TO HELL
42556 PUMP IT UP	81163 LAMARCA
42555 ON LINE UNREHEIM	81162 IT'S A WONDERFUL LIFE
42554 SICK AND TIRED	81161 FOOTBALL'S COMING HOME
42553 OBSESSION	81160 HELLO
42552 GUILTY	81159 BLIND MAN
42551 THESE WORDS	81158 KICK AND THE CHAMPIONS
42550 WILDMANNE	81157 FLIPPERS (FETTERLECHEN)
42549 PERFECTE WELLE	81156 ELIM FIVE
42548 MY PLACE	81155 KATON AUS TROCK
42547 DO DATE HOLZMICHSEL	81154 10 KLEINE NEIDERLEIN
42546 DRAGOSTEA DIN TEI	81153 AUF
42545 ABO & VORBEI	81152 SENE MALIA
42544 HOW COME	81151 GIVE SUNDAY SHOW
42543 BURR	81150 COME ON ELEVEN
42542 YEO VEO	81149 DIE TAGESCHAU
42541 SPACE TALK (STROGAN ROAD)	81148 HYMNALIM
42540 JUNG TO THE WORLD WE LIVE IN	81147 1000
42539 THIS LOVE	81146 ROCKY
42538 LOVE	81145 LUMICA
42537 PORCA	81144 BEZAUBERTE JEANNE
42536 LETS GET IT STARTED	81143 BOB DER BAUMEISTER

GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

DRITTE IM HANDEY-WAN-PUSH ANZEIGER

42742 NEU	42674 NEU	42241 NEU	42066 NEU	42076 NEU	42126 NEU	42792 NEU	42062 NEU
42565	42784	42286	42234 TOP-HIT	42074 TOP-HIT	42141	42168	42043
42743	42738 NEU	42044 NEU	42745 NEU	42747 NEU	42744 NEU	42095 NEU	42090 NEU
42072	42749	42123	42748 TOP-HIT	42750 TOP-HIT	42280	42740 NEU	42422 NEU
42672	42752	42230 TOP-HIT	42793	42326 TOP-HIT	42144 TOP-HIT	42137	42652 NEU
42602	42757	42818	42778 TOP-HIT	42191 NEU	42196 NEU	42189 NEU	42651 NEU
42603	42759	42819	42779 TOP-HIT	42192 NEU	42197 NEU	42198 NEU	42650 NEU
42604	42760	42820	42780 TOP-HIT	42193 NEU	42194 NEU	42195 NEU	42649 NEU
42605	42761	42821	42781 TOP-HIT	42194 NEU	42195 NEU	42196 NEU	42648 NEU
42606	42762	42822	42782 TOP-HIT	42195 NEU	42196 NEU	42197 NEU	42647 NEU
42607	42763	42823	42783 TOP-HIT	42196 NEU	42197 NEU	42198 NEU	42646 NEU
42608	42764	42824	42784 TOP-HIT	42197 NEU	42198 NEU	42199 NEU	42645 NEU
42609	42765	42825	42785 TOP-HIT	42198 NEU	42199 NEU	42200 NEU	42644 NEU
42610	42766	42826	42786 TOP-HIT	42199 NEU	42200 NEU	42201 NEU	42643 NEU
42611	42767	42827	42787 TOP-HIT	42200 NEU	42201 NEU	42202 NEU	42642 NEU
42612	42768	42828	42788 TOP-HIT	42201 NEU	42202 NEU	42203 NEU	42641 NEU
42613	42769	42829	42789 TOP-HIT	42202 NEU	42203 NEU	42204 NEU	42640 NEU
42614	42770	42830	42790 TOP-HIT	42203 NEU	42204 NEU	42205 NEU	42639 NEU
42615	42771	42831	42791 TOP-HIT	42204 NEU	42205 NEU	42206 NEU	42638 NEU
42616	42772	42832	42792 TOP-HIT	42205 NEU	42206 NEU	42207 NEU	42637 NEU
42617	42773	42833	42793 TOP-HIT	42206 NEU	42207 NEU	42208 NEU	42636 NEU
42618	42774	42834	42794 TOP-HIT	42207 NEU	42208 NEU	42209 NEU	42635 NEU
42619	42775	42835	42795 TOP-HIT	42208 NEU	42209 NEU	42210 NEU	42634 NEU
42620	42776	42836	42796 TOP-HIT	42209 NEU	42210 NEU	42211 NEU	42633 NEU
42621	42777	42837	42797 TOP-HIT	42210 NEU	42211 NEU	42212 NEU	42632 NEU
42622	42778	42838	42798 TOP-HIT	42211 NEU	42212 NEU	42213 NEU	42631 NEU
42623	42779	42839	42799 TOP-HIT	42212 NEU	42213 NEU	42214 NEU	42630 NEU
42624	42780	42840	42800 TOP-HIT	42213 NEU	42214 NEU	42215 NEU	42629 NEU
42625	42781	42841	42801 TOP-HIT	42214 NEU	42215 NEU	42216 NEU	42628 NEU
42626	42782	42842	42802 TOP-HIT	42215 NEU	42216 NEU	42217 NEU	42627 NEU
42627	42783	42843	42803 TOP-HIT	42216 NEU	42217 NEU	42218 NEU	42626 NEU
42628	42784	42844	42804 TOP-HIT	42217 NEU	42218 NEU	42219 NEU	42625 NEU
42629	42785	42845	42805 TOP-HIT	42218 NEU	42219 NEU	42220 NEU	42624 NEU
42630	42786	42846	42806 TOP-HIT	42219 NEU	42220 NEU	42221 NEU	42623 NEU
42631	42787	42847	42807 TOP-HIT	42220 NEU	42221 NEU	42222 NEU	42622 NEU
42632	42788	42848	42808 TOP-HIT	42221 NEU	42222 NEU	42223 NEU	42621 NEU
42633	42789	42849	42809 TOP-HIT	42222 NEU	42223 NEU	42224 NEU	42620 NEU
42634	42790	42850	42810 TOP-HIT	42223 NEU	42224 NEU	42225 NEU	42619 NEU
42635	42791	42851	42811 TOP-HIT	42224 NEU	42225 NEU	42226 NEU	42618 NEU
42636	42792	42852	42812 TOP-HIT	42225 NEU	42226 NEU	42227 NEU	42617 NEU
42637	42793	42853	42813 TOP-HIT	42226 NEU	42227 NEU	42228 NEU	42616 NEU
42638	42794	42854	42814 TOP-HIT	42227 NEU	42228 NEU	42229 NEU	42615 NEU
42639	42795	42855	42815 TOP-HIT	42228 NEU	42229 NEU	42230 NEU	42614 NEU
42640	42796	42856	42816 TOP-HIT	42229 NEU	42230 NEU	42231 NEU	42613 NEU
42641	42797	42857	42817 TOP-HIT	42230 NEU	42231 NEU	42232 NEU	42612 NEU
42642	42798	42858	42818 TOP-HIT	42231 NEU	42232 NEU	42233 NEU	42611 NEU
42643	42799	42859	42819 TOP-HIT	42232 NEU	42233 NEU	42234 NEU	42610 NEU
42644	42800	42860	42820 TOP-HIT	42233 NEU	42234 NEU	42235 NEU	42609 NEU
42645	42801	42861	42821 TOP-HIT	42234 NEU	42235 NEU	42236 NEU	42608 NEU
42646	42802	42862	42822 TOP-HIT	42235 NEU	42236 NEU	42237 NEU	42607 NEU
42647	42803	42863	42823 TOP-HIT	42236 NEU	42237 NEU	42238 NEU	42606 NEU
42648	42804	42864	42824 TOP-HIT	42237 NEU	42238 NEU	42239 NEU	42605 NEU
42649	42805	42865	42825 TOP-HIT	42238 NEU	42239 NEU	42240 NEU	42604 NEU
42650	42806	42866	42826 TOP-HIT	42239 NEU	42240 NEU	42241 NEU	42603 NEU
42651	42807	42867	42827 TOP-HIT	42240 NEU	42241 NEU	42242 NEU	42602 NEU
42652	42808	42868	42828 TOP-HIT	42241 NEU	42242 NEU	42243 NEU	42601 NEU
42653	42809	42869	42829 TOP-HIT	42242 NEU	42243 NEU	42244 NEU	42600 NEU
42654	42810	42870	42830 TOP-HIT	42243 NEU	42244 NEU	42245 NEU	42599 NEU
42655	42811	42871	42831 TOP-HIT	42244 NEU	42245 NEU	42246 NEU	42598 NEU
42656	42812	42872	42832 TOP-HIT	42245 NEU	42246 NEU	42247 NEU	42597 NEU
42657	42813	42873	42833 TOP-HIT	42246 NEU	42247 NEU	42248 NEU	42596 NEU
42658	42814	42874	42834 TOP-HIT	42247 NEU	42248 NEU	42249 NEU	42595 NEU
42659	42815	42875	42835 TOP-HIT	42248 NEU	42249 NEU	42250 NEU	42594 NEU
42660	42816	42876	42836 TOP-HIT	42249 NEU	42250 NEU	42251 NEU	42593 NEU
42661	42817	42877	42837 TOP-HIT	42250 NEU	42251 NEU	42252 NEU	42592 NEU
42662	42818	42878	42838 TOP-HIT	42251 NEU	42252 NEU	42253 NEU	42591 NEU
42663	42819	42879	42839 TOP-HIT	42252 NEU	42253 NEU	42254 NEU	42590 NEU
42664	42820	42880	42840 TOP-HIT	42253 NEU	42254 NEU	42255 NEU	42589 NEU
42665	42821	42881	42841 TOP-HIT	42254 NEU	42255 NEU	42256 NEU	42588 NEU
42666	42822	42882	42842 TOP-HIT	42255 NEU	42256 NEU	42257 NEU	42587 NEU
42667	42823	42883	42843 TOP-HIT	42256 NEU	42257 NEU	42258 NEU	42586 NEU
42668	42824	42884	42844 TOP-HIT	42257 NEU	42258 NEU	42259 NEU	42585 NEU
42669	42825	42885	42845 TOP-HIT	42258 NEU	42259 NEU	42260 NEU	42584 NEU
42670	42826	42886	42846 TOP-HIT	42259 NEU	42260 NEU	42261 NEU	42583 NEU
42671	42827	42887	42847 TOP-HIT	42260 NEU	42261 NEU	42262 NEU	42582 NEU
42672	42828	42888	42848 TOP-HIT	42261 NEU	42262 NEU	42263 NEU	42581 NEU
42673	42829	42889	42849 TOP-HIT	42262 NEU	42263 NEU	42264 NEU	42580 NEU
42674	42830	42890	42850 TOP-HIT	42263 NEU	42264 NEU	42265 NEU	42579 NEU
42675	42831	42891	42851 TOP-HIT	42264 NEU	42265 NEU	42266 NEU	42578 NEU
42676	42832	42892	42852 TOP-HIT	42265 NEU	42266 NEU	42267 NEU	42577 NEU
42677	42833	42893	42853 TOP-HIT	42266 NEU	42267 NEU	42268 NEU	42576 NEU
42678	42834	42894	42854 TOP-HIT	42267 NEU	42268 NEU	42269 NEU	42575 NEU
42679	42835	42895	42855 TOP-HIT	42268 NEU	42269 NEU	42270 NEU	42574 NEU
42680	42836	42896	42856 TOP-HIT	42269 NEU	42270 NEU	42271 NEU	42573 NEU
42681	42837	42897	42857 TOP-HIT	42270 NEU	42271 NEU	42272 NEU	42572 NEU
42682	42838	42898	42858 TOP-HIT	42271 NEU	42272 NEU	42273 NEU	42571 NEU
42683	42839	42899	42859 TOP-HIT	42272 NEU	42273 NEU	42274 NEU	42570 NEU
42684	42840	42900	42860 TOP-HIT	42273 NEU	42274 NEU	42275 NEU	42569 NEU
42685	42841	42901	42861 TOP-HIT	42274 NEU	42275 NEU	42276 NEU	42568 NEU
42686	42842	42902	42862 TOP-HIT	42275 NEU	42276 NEU	42277 NEU	42567 NEU
42687	42843	42903	42863 TOP-HIT	42276 NEU	42277 NEU	42278 NEU	42566 NEU
42688	42844	42904	42864 TOP-HIT	42277 NEU	42278 NEU	42279 NEU	42565 NEU
42689	42845	42905	42865 TOP-HIT	42278 NEU	42279 NEU	42280 NEU	42564 NEU
42690	42846	42906	42866 TOP-HIT	42279 NEU	42280 NEU	42281 NEU	42563 NEU
42691	42847	42907	42867 TOP-HIT	42280 NEU	42281 NEU	42282 NEU	42562 NEU
42692	42848	42908	42868 TOP-HIT	42281 NEU	42282 NEU	42283 NEU	42561 NEU
42693	42849	42909	42869 TOP-HIT	42282 NEU	42283 NEU	42284 NEU	42560 NEU
42694	42850	42910	42870 TOP-HIT	42283 NEU	42284 NEU	42285 NEU	42559 NEU
42695	42851	42911	42871 TOP-HIT	42284 NEU	42285 NEU	42286 NEU	42558 NEU
42696	42852	42912	42872 TOP-HIT	42285 NEU	42286 NEU	42287 NEU	42557 NEU
42697	42853	42913	42873 TOP-HIT	42286 NEU	42287 NEU	42288 NEU	42556 NEU
42698	42854	42914	42874 TOP-HIT	42287 NEU	42288 NEU	42289 NEU	42555 NEU
42699	42855	42915	42875 TOP-HIT	42288 NEU	42289 NEU	42290 NEU	42554 NEU
42700	42856	42916	42876 TOP-HIT	42289 NEU	42290 NEU	42291 NEU	42553 NEU
42701	42857	42917	42877 TOP-HIT	42290 NEU	42291 NEU	42292 NEU	42552 NEU
42702	42858	42918	42878 TOP-HIT	42291 NEU	42292 NEU	42293 NEU	42551 NEU
42703	42859	42919	42879 TOP-HIT	42292 NEU	42293 NEU	42294 NEU	42550 NEU
42704	42860	42920	42880 TOP-HIT	42293 NEU	42294 NEU	42295 NEU	42549 NEU
42705	42861	42921	42881 TOP-HIT	42294 NEU	42295 NEU	42296 NEU	42

CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

WICHTIG: Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH

GARANTIECOUPON PC ACTION 2/2005

FEHLERBESCHREIBUNG:

☐ DVD ☐ CD 1 ☐ CD 2 ☐ DVD „Ab-18-Edition“

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

INSERENTENVERZEICHNIS:

Activision Deutschland GmbH	17, 41
Alternate Computerversand GmbH	168/167
Be Quiet!	27
COMPUTEC MEDIA AG	9, 21, 112/113, 117, 131, 132
Dell Computer GmbH	10/11
Eidos GmbH	44/45
Electronic Arts Deutschland GmbH	54/55
Hardware Rogge	29
Ingram Micro Games GmbH	22
Jowood Productions Software AG	115
Kryptec Games	165
Listan GmbH & Co. KG	177
Nokia Mobile Phones GmbH	121
Okay Soft	33
Pro7/Sat1-Media AG	127
Satek Elektronik Vertnebs GmbH	176
SMS Online GmbH	183
Take 2 Interactive	3
THQ Entertainment GmbH	19
Ubisoft Entertainment GmbH	5, 83, 105, 129

HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

HERSTELLER-HOTLINES

ACCLAIM	www.acclaim.de	0 89-32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14:00-19:00
ACTIVISION	www.activision.de	01 90-51 00 55 01 805-22 51 55 (techn. Fragen) 0 52 41-96 66 90 0 52 41-9 39 30 (Mailbox)	24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00 Mo-Fr 14:00-17:00 24 Std. täglich
ASCARON	www.ascaron.de		
ATARI	www.atari.de	01 90-77 18 83 01 90-77 18 82 (techn. Fragen)	Mo-Fr 11:00-19:00 Mo-Fr 11:00-19:00
AVALON INTERACTIVE	www.vid.de	01 90-77 18 88 01 90-77 18 87 (techn. Fragen)	24 Std. täglich 24 Std. täglich
BIGBEN INTERACTIVE	www.bigben-interactive.de	01 90-88 24 16 (techn. Fragen) 01 90-88 24 15 (Spieletipps)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00
DISNEY INTERACTIVE	www.disney.de/DisneyInteractive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00
EIDOS	www.eidos.de	01 90-83 95 82 01 90-83 95 72 (techn. Fragen)	Mo-So 10:00-22:00 Mo-So 10:00-22:00
ELECTRONIC ARTS	www.electronicarts.de	01 90-78 79 06 01 90-77 66 33 (techn. Fragen) 01 80-56 56 008	24 Std. täglich Mo-Sa 11:00-20:00 Mo-So 7:00-24:00
KOCH MEDIA	www.kochmedia.de		
KONAMI	www.konami.com	01 90-82 46 94 (Spieletipps) 01 90-74 52 47 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 7:00-24:00
MAX DESIGN	www.max-design.at	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15:00-18:00
MICROSOFT	www.microsoft.com/germany/support	01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen)	Mo-Fr 8:00-18:00
NAVIGO	www.navigo.de	0 89-32 47 31 51	Mo-Fr 13:00-18:00
NEO	www.neo.at	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15:00-18:00
NINTENDO	www.nintendo.de	01 30-58 06	Mo-Fr 11:00-19:00
SONY COMPUTER ENT.	www.sonyinteractive.com	01 90-57 85 78	Mo-Fr 10:00-20:00
SUNFLOWERS	www.sunflowers.de	01 90-51 05 50	Mo-Fr 11:00-19:00
TAKE 2 INTERACTIVE	www.take2.de	01 90-87 32 68 36 0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen) 0 18 05-60 55 11	Mo-So 8:00-24:00 Mo-So 8:00-24:00 Mo-Fr 16:00-20:00
THQ	www.thq.de	01 90-50 55 11 (Spieletipps)	Mo-Fr 16:00-20:00
UBISOFT	www.ubisoft.de	01 90-88 24 12 10 0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen)	Mo-So 8:00-24:00 Mo-Fr 9:00-18:00
VIVENDI UNIVERSAL	www.vivendiuniversalinteractive.de	0 61 03-99 40 40 (Ortsanruf, techn. Fragen)	Mo-Fr 10:00-19:00

PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,84/Minute.

PROBLEME MIT SPIELEN?

ÄRGER MIT DER HARDWARE?

Spieletipps-Hotline

Hardware-Hotline

01 90 - 82 48 36*

01 90 - 82 48 35*

(täglich 8-24 Uhr)

(täglich 7-24 Uhr)

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

DIE ANDERE HITPARADE

DIE BESTEN NEUJAHRSVORSÄTZE



PLATZ 1
PC-ACTION-ABO ABSCHLIESSEN

Ersetzt die monatliche Latscherei zum Kiosk, ist günstiger und bietet außerdem die Ab-18-Version dieser geilen Zeitschrift. **10,0**



PLATZ 2
MEHR SPORT MACHEN

Herzverfettung durch Pizza- und Cola-Vergiftung und mangelnde Bewegung ist eine häufige Todesursache von Zockern. **77,0**



PLATZ 3
MEHR ZEIT FÜR DIE FAMILIE

Ihr Partner beschwert sich ständig, weil Sie zu viel Zeit mit dem PC verbringen, anstatt sich mit ihm zu beschäftigen. Nervig! **95,0**



PLATZ 4
NICHT MEHR RAUBKOPIEREN

Schluss mit selbst beschrifteten Rohlingen, die Sie in ausgehöhlten Wälzern im Bücherregal verstecken. Originale her! **100,00**



PLATZ 5
WENIGER RAUCHEN

Es ist schon ein Kreuz mit der Qualmei. Vor allem billige Komponenten sorgen ständig für Probleme am Rechner. **35,5**

GENAUER

VORGEHENSWEISE

KOSTEN

ERGEBNIS

1000,0	144,4	139,3	106,8	80,7
---------------	--------------	--------------	--------------	-------------

Formel: (Genauer x Vorgehensweise) : Kosten = Ergebnis

Kinderüberraschung

Gute Redakteure sind schwer zu bekommen. Deshalb nehmen wir alles, was wir kriegen können. Auch den Nachwuchs vom Kollegen Bertils haben wir gleich an den PC verfrachtet, um ein paar Tests der Barbie-Reihe zu verfassen. Weil wir arme Schweine sind, bekam Ellen „Betrix“ als Lohn ein Lebenshoroskop erstellt. Darin wird ihr eine interessante Zukunft vorhergesagt. Nach einer Blütskarriere bei PC ACTION zum Leitenden Redakteur nimmt sie aus Rücksicht auf ihren Vater, der 2007 noch immer „nur“ Redi ist, den Hut. Sie heuert zunächst als Model bei Lagerfeld und Gucci an, macht sich später selbstständig. Hier wird die Vorhersage etwas vage, aber es sieht nach einer Karriere im Kosmetikbereich aus. Als Avon-Beraterin. Oder so.



»Mit der Verrohung der Jugend kann man nicht früh genug beginnen.«

SÄGEN ODER FLUCH?

Ja, es stimmt wirklich! Auch PC-Spiele-Tester schauen manchmal über den fettigen Tellerrand hinaus. Ahmet „Ich hasse PCs“-Konsolero Iscitürk ist besonders stolz auf das nagelneue Zubehör seines geliebten Gamecube. Mit dem Chainsaw Controller (50 US-Dollar) macht unser Osmanen Resident Evil 4 nämlich erst so richtig Spaß! Künstliches Blut verziert das postgelbe Gehäuse und der eingebaute Soundchip röhrt mit dem Klang eines schwedischen Elchs, wenn er einen A-Klasse-Mercedes streift. Das schnittige Eingabegerät ist auf www.lik-sang.com zu haben; die PS2-Variante kostet 60 Dollar. Dafür können Sie die aber mittels Adapter sogar an den PC koppeln. Dann sägen Sie mal los!



»Als Stevie Wonder zum Dildo griff, passierte ein Unglück.«

IN LETZTER MINUTE*



Splinter Cell 3

Auf ins neue Jahr! Dort erwartet Sie gleich eine fette Überraschung, zu der wir noch nichts sagen dürfen. Zudem stehen S.T.A.L.K.E.R. und Splinter Cell 3 kurz vor der Vollendung. Und was ist mit Infos zu Gothic 3 und Age of Empires 3? Abwarten ...

Außerdem ...
Tests zu Playboy: The Mansion, Wings of Power, Lineage 2 und vielen mehr.
Tipps, Tricks & Tuning zu World of Warcraft, Sid Meier's Pirates!, Everquest 2 und vielen mehr.



Playboy: The Mansion

* Alle Angaben ohne Gewähr

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 26. JANUAR 2005

»»» ski racing 2005

Featuring
Hermann Maier



www.skiracing2005.com



03:12:04

- »» Die steilsten Hänge
- »» Die weitesten Sprünge
- »» Die brutalsten Stürze

Alle Originalstrecken der Saison 2004/2005 wie zB Kitzbühel, Garmisch, Val d'Isere, Garmisch Partenkirchen, Schladming, u.v.m.
(originalgetreue Streckendaten durch GPS-Vermessung)



© 2004 Red Storm Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Die Siedler – Das Erbe der Könige, Blue Byte und das Blue Byte-Logo sind Warenzeichen von Red Storm Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern. Red Storm Entertainment Inc. ist ein Unternehmen von Ubisoft Entertainment. Entwickelt von Blue Byte Software.



DIE SIEDLER

DAS ERBE DER KÖNIGE

Jetzt neu: „Die Siedler – Das Erbe der Könige“. Die fesselnde Geschichte eines ganzen Königreichs. Mit Wetterwechseln, spielbaren Helden und deutlich verbessertem Kampfsystem. Multiplayer unter www.ubi.com. Ab 25. November im Handel.



Bittersweet™, die offizielle Single zum Spiel von
APOCALYPTICA
www.apocalyptica.de



www.siedler.de

